

ORIGENES DEL HOMBRE

Los Celtas (II)

20

TIME
LIFE
folio

EXLIBRIS Scan Digit



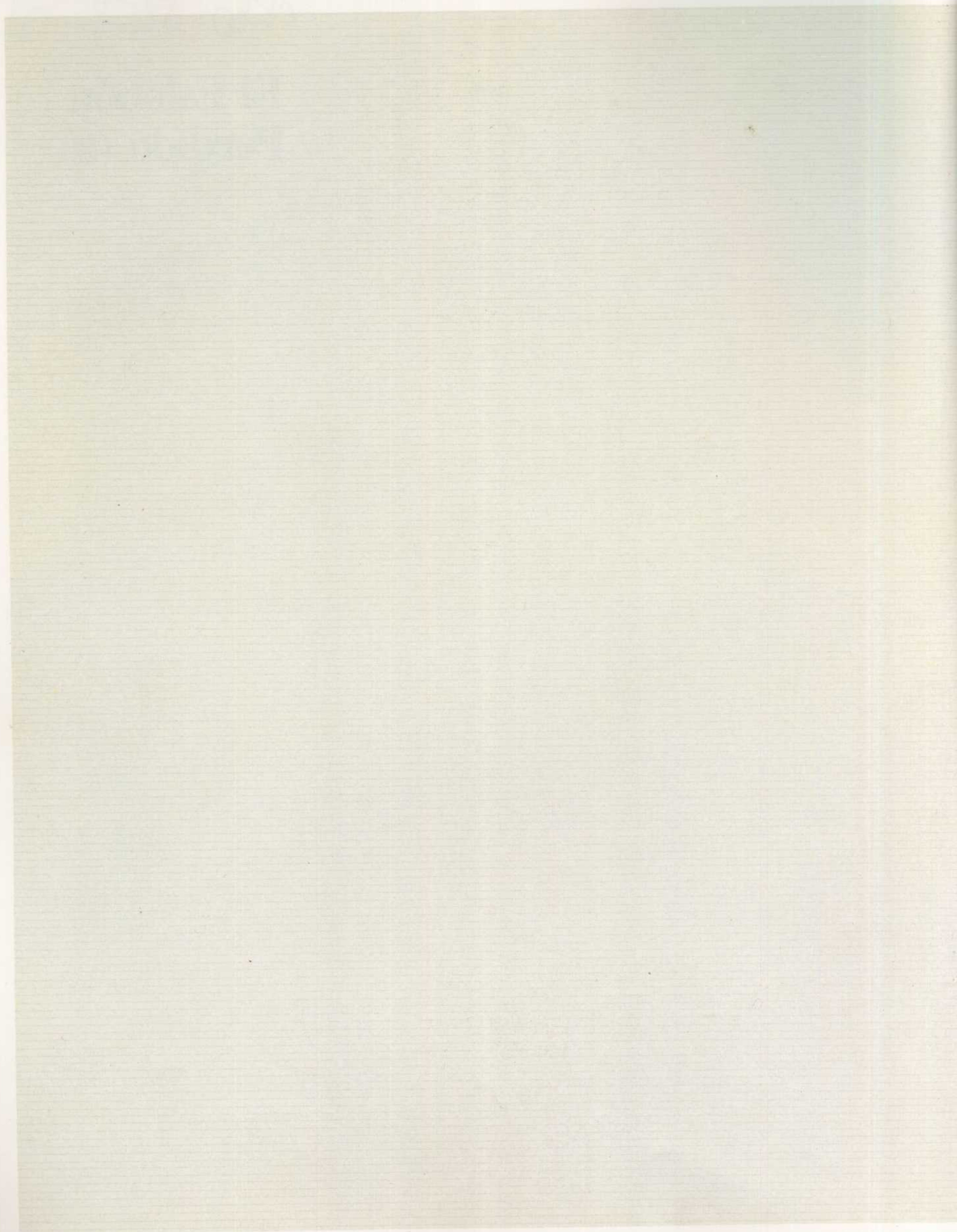
The Doctor

<http://thedoctorwho1967.blogspot.com.ar/>

<http://el1900.blogspot.com.ar/>

<http://librosrevistasinteresesanexo.blogspot.com.ar/>

Los Celtas (II)



ORIGENES DEL HOMBRE

Los Celtas (II)

TIME
LIFE
folio

Dirección editorial: Julián Viñuales Solé

Autor: Duncan Norton-Taylor

Asesores: Bruce D. Boling, Bernard Wailes, Stuart Piggot,
Anne Ross, John R. Elting y Julián Viñuales

Coordinador de la colección: Julián Viñuales Lorenzo
(Institute of Archaeology, London)

Coordinación técnica: Pilar Mora

Diseño de la cubierta: STV Disseny

Publicado por:

Ediciones Folio, S.A. 1-5-94

Muntaner, 371-373

08021 BARCELONA

© Time-Life Books Inc. All rights reserved

© Ediciones Folio, S.A., 1994

Distribución exclusiva para España y América:
Editorial Rombo, S.A.

ISBN: 84-7583-427-2 (obra completa)

84-7583-459-0 (volumen II)

Impresión:

Cayfosa. Santa Perpètua de Mogoda (Barcelona)

Depósito Legal: B-8486-94

Printed in Spain

Índice de materias

VOLUMEN II

Capítulo cuarto:

El enigma de los druidas 84

Secuencia gráfica: Extraño culto a la cabezas cortadas . . . 103

Capítulo quinto:

El ocaso de los héroes 112

Capítulo sexto:

El legado celta 128

Secuencia gráfica: Santuarios para penitencia y oración . . . 145

Procedencia de las ilustraciones y agradecimientos 156

bibliografía 157

Índice 158

Un héroe galante rodeado de enemigos

Todos los acontecimientos registrados en el *Táin* irlandés —incluyendo el robo de ganado, el uso de carros y heroicos ataques de lucha sangrienta— concuerdan con las noticias de los escritores griegos y romanos sobre la sociedad europea celta. Verdaderamente, dirigir la guerra fue la principal actividad de las clases dirigentes celtas.

Si los paneles del caldero de Gundestrup tratan verdaderamente de los mitos principales incluidos en el *Táin*, el hombre con el yelmo de cuernos (*panel de la derecha*) representaría al héroe que los irlandeses han llamado Cúchulainn del Ulster; su adversario sería un duplicado de Fergus de Connaught; y los animales serían manifestaciones de las diosas celtas de la guerra. En el *Táin*, Cúchulainn, él solo, mata a miles de guerreros de la reina Medb.

Las historias paganas, como la del *Táin*, permanecieron enraizadas en la creencia popular ya en época cristiana. Un monje irlandés que escribía en el siglo XII concedía una “bendición a cada uno que memorizara fielmente el *Táin*”, aunque quizás atento a la sagrada misión de rechazar el paganismo, añadió rápidamente: “Algunas de estas cosas son mentiras diabólicas; otras han sido escritas para contento de idiotas.”

Ahuyentando grifos, dos panteras y una serpiente venenosa, el héroe empuña una rueda de carro rota mientras ataca a su enemigo. Cúchulainn, el héroe del Táin, llevó a cabo aventuras como ésta, detallada en uno de los paneles del caldero.





Fin de la historia: muere un bravo toro

El sacrificio ritual de un toro, en muchas culturas símbolo de virilidad y de fuerza, representa el momento culminante de la historia que parece representarse en los paneles del interior del caldero de Gundestrup. La escena de la derecha no coincide exactamente con el mito referido en el *Táin*, en el cual la antigua versión celta fue quizás adaptada por los monjes cristianos. Tal vez éstos se opusieron a la continuación del sacrificio ritual pagano. Sin embargo, a pesar de esta adaptación, el *Táin* también acaba con la muerte del toro marrón, y el panel final de la secuencia del caldero se corresponde muy estrechamente con las escenas finales del *Táin*.

En la versión irlandesa del poema épico, el toro marrón, llamado Donn Cuailnge, lucha contra su rival, el toro Connaught de blancos cuernos. Los hombres de Connaught se precipitan contra el victorioso Donn Cuailnge, amenazando matarle; pero Fergus, el general de la reina Medb, hace que sus hombres abandonen sus ideas de venganza y dejen libre al toro. Perdonado, Donn Cuailnge se dirige alegremente hacia Irlanda. En su camino de regreso al Ulster cae muerto, exhausto por las celebraciones de su gran victoria.

La secuencia final del caldero representa tres toros —el número tenía un significado mágico para los celtas— que esperan el sacrificio. Rodeando a cada toro y a su sacrificador hay un felino saltando, en actitud aterradora, y un perro corriendo.





Capítulo cuarto: El enigma de los druidas



Un día, durante su conquista de Britania, las tropas romanas quedaron aterrorizadas ante la visión que tuvieron en el angosto estrecho Menai, que separa Escocia de la isla de Anglesey. En la costa opuesta, un ejército de britani se preparaba para la batalla. Según el historiador romano Tácito, mujeres vestidas de negro saltaban locamente entre los guerreros, como furias, los cabellos en desorden y antorchas encendidas en las manos. Mientras tanto una banda de druidas, identificables por sus vestiduras blancas, permanecían de pie en medio de este tumulto, "alzando sus manos al cielo y lanzando terribles imprecaciones".

En aquel momento, los druidas estaban realizando una de sus funciones sacerdotales: preparar a los britani para la batalla excitándolos al frenesí. Pero tal como Tácito lo describía, el episodio comunicaba una especie de irracionalidad, totalmente mal vista por los romanos. Las escenas referentes a los druidas y descritas por otros escritores clásicos reflejan en éstos una opinión parecida. Diodoro, Estrabón y César, por ejemplo, creían que los druidas eran los autores y actores principales de una serie de ritos desagradables —uno de los cuales era el sacrificio humano—. No es extraño que Tácito, al concluir su relato del combate del estrecho de Menai, se suavizara al anotar que los britani habían sido destruidos y "destruidas sus cuevas sagradas dedicadas a supersticiones inhumanas y bárbaros ritos".

Tácito, sin embargo, era todavía un niño cuando sucedió el incidente del estrecho de Menai; a pesar

de su gráfica descripción, probablemente nunca vio un druida. Hay también alguna duda sobre si Diodoro, Estrabón o César hablaban de experiencias reales. Muchas de las opiniones del mundo clásico sobre los druidas se formaron de segunda mano por la lectura de las historias del escritor griego Posidonio, que viajó por la Galia en el siglo II a. de J. C., observó a los druidas y escribió mucho sobre sus experiencias. A través de las descripciones reales de Posidonio sobre ciertas prácticas druídicas (por ejemplo, la predicción del futuro mediante los movimientos de las víctimas sacrificadas), otros escritores se formaron un concepto sobre los druidas como de una organización repugnante y siniestra.

No obstante, el juicio del mundo clásico no era uniforme. El mismo Diodoro describió una vez a los druidas como "filósofos y teólogos". En el siglo II d. de J. C., los estudiosos griegos de Alejandría pensaban que los druidas, puesto que creían en la inmortalidad del alma, eran en realidad filósofos de una elevada moral. Los alejandrinos, comparando a los druidas con el persa Magi y el hindú Brahma, los consideraron hombres religiosos cuyo principal interés era el estudio de la naturaleza y el gozo contemplativo de una íntima relación con los dioses.

Realmente, esta visión idealizada de los druidas, lo mismo que la concepción opuesta derivada de Posidonio, era más teoría que realidad. Pero, desgraciadamente, los druidas no dejaron nada escrito, y, por tanto, ninguna teoría puede ser confirmada o refutada. Además, las ideas contrarias sobre los druidas han llegado incluso hasta nuestros días. Durante el siglo XVI, por ejemplo, cuando en Inglaterra y Francia se pudo disponer, por primera vez ampliamente, de las traducciones de los autores clásicos, algunos quedaron desconcertados al descubrir facetas tan desagradables de su pasado colectivo; mientras que otros, admirando la sabiduría de los drui-

Este monstruo, esculpido en arenisca, simboliza la muerte y está agachado sobre sus patas traseras, con un brazo humano colgando de su boca y sus patas delanteras apoyadas sobre dos cabezas cortadas. La estatua mide 1,10 m de altura y fue descubierta cerca de Avignon. La espantosa imagen del siglo III a. de J. C. sirvió quizás para inculcar temor en los celebrantes.

das, se sintieron felices de tenerlos entre sus antecesores. Un poeta inglés del siglo XVI, Michael Drayton, los elogió en sus versos como "sagrados bardos, pues nadie como ellos ha podido conocer todavía los grandes abismos de la naturaleza".

Lógicamente, Drayton es hoy muy poco leído, pero desde su época los druidas han aparecido de muchas formas y con distintos decorados. Hay muchos caracteres en novelas góticas; son tópicos para estatuaria de jardín; y han sido utilizados incluso en una ópera —*Norma*, de Vincenzo Bellini—. En 1781, un carpintero de Londres, de Garlick Hill, fundó la Antigua Orden de los Druidas, que se extendió gradualmente y atrajo a muchos seguidores. Uno de ellos fue el joven Winston Churchill, que se inició en la Orden en 1908 siendo estudiante en Oxford. Vestidos con sábanas y bufandas que consideraban el traje druídico correcto, los miembros de la Orden se reunían regularmente —como algunos "druidas" de nuestros días hacen todavía— en lugares como Stonehenge, para realizar ritos acompañados de una espectral música de órgano. La Orden tenía cierto valor como entretenimiento, pero sus adornos eran innegablemente falsos.

Sin embargo, no había nada falso en los druidas originales. Eran totalmente reales y su papel fue muy importante. Su influencia en el mundo celta, que sin duda fue buena y mala a la vez, resultó muy profunda. César reconocía que los druidas eran responsables de la agresividad de los celtas y, por ello, creía que debían ser suprimidos. Pero, a pesar de su animosidad, César proporcionó muchos detalles valiosos sobre los druidas.

Los describió como sacerdotes itinerantes que se trasladaban de tribu en tribu, exentos de la obligación de pagar impuestos o de llevar armas. Su sociedad, dijo, era exclusivista. Los jóvenes se congregaban para unirse a sus filas, pero sólo eran aceptados

los que tenían aptitudes intelectuales; a menudo sus miembros salían de la nobleza celta. Aunque no hay pruebas de que los druidas estuvieran organizados jerárquicamente, César escribió que los presidía un druida jefe, el hombre más honorable entre ellos, y cuando éste moría, su sucesor era generalmente elegido por votación, pero a veces, decía César, el asunto de la sucesión era solucionado por las armas.

El entrenamiento de un druida era, como César lo describía, riguroso y largo. Duraba unos 20 años y se realizaba en lugares secretos, como cuevas o claros lejanos del bosque. Durante el tiempo de estudio, se obligaba al candidato a memorizar grandes cantidades de material sobre leyes, historia y religión de los celtas —generalmente en forma de verso—. "Consideran impropio confiar sus estudios a la escritura", observaba César. Parece que los celtas dominaban el griego lo suficiente —recogido sin duda de los comerciantes mediterráneos— para transcribir los nombres celtas en las estatuas. Pero, por lo demás, utilizaban muy poco el lenguaje escrito, temiendo que si su especial sabiduría caía en malas manos, su religión podía ser vulgarizada y corrompida. Señalaba también César que los druidas favorecían el aprendizaje oral por dos razones: "primera, porque no querían que su sistema de entrenamiento se divulgara entre la gente común, y segunda, porque el estudiante podía confiarse en la palabra escrita y olvidarse del ejercicio de su memoria".

Esta idea de que algunas clases de conocimientos era mejor conservarlas en la mente que en la escritura, fue la gran responsable del desconocimiento de los druidas. Verdaderamente, si no hubiera sido por los relatos de sus contemporáneos griegos y romanos, y por los primeros monjes cristianos, que transcribieron algunas de sus doctrinas, los druidas hubieran quedado virtualmente olvidados. Nada se hubiera sabido sobre el importante papel que desem-

peñaron como juristas, científicos y jefes religiosos. Incluso quizá se hubiera perdido su nombre.

Fueron los griegos y los romanos quienes primero los identificaron, llamándolos de diversos modos: *druidai*, *druides*, *drysidæ* y *dryadae*. Y Plinio el Viejo, procurador romano de la Galia en el siglo I d. de J. C., sugirió que el nombre podía derivar del “árbol del roble”. Plinio observó que la palabra griega para roble era *drus*, y su etimología fue o no fue correcta; pero en muchas lenguas indoeuropeas *dru* significa “fuerte”, mientras que *wid* y otras variantes significan generalmente “conocimiento”.

Realmente, parece que los druidas poseyeron el conocimiento de muchas cosas. César decía que, además de sus responsabilidades religiosas, se les requería para resolver casi todas las disputas, públicas o privadas. “Ellos también hacen justicia, y deciden recompensas o penas en casos criminales o asesinatos”, observó, “y en disputas concernientes a herencias y fronteras.”

Como juristas, los druidas probablemente administraron, en todo el mundo celta, un código legal similar al promulgado en los antiguos tratados de leyes e historias épicas irlandesas. El orden social allí reflejado es un sistema ideado tanto por los dioses como por los hombres, y tan estrechamente supervisado por poderes del otro mundo como por los jueces de la tierra. Uno de los preceptos más importantes ordenados por la divinidad es la veracidad, ideal que aparece en los antiguos textos irlandeses. “Las tres cosas mejores para un príncipe en su reinado son verdad, clemencia y silencio; las peores para el honor de un rey son salirse de la verdad y unirse a lo falso”, dice una historia popular y tradicional irlandesa. Y en otra leyenda, un héroe que, sin darse cuenta, da una prueba falsa es castigado a causa de su mala actuación casual con un fatal acontecimiento: su casa empieza a deslizarse por la colina.

Afortunadamente interviene un rey virtuoso y veraz, el cual, dando una versión correcta de la prueba, hace que la casa vuelva a su sitio.

En su descripción de los druidas como jueces, César decía que convocaban la corte una vez al año en un lugar que llamaba la tierra de los Carnutes, posiblemente cerca de Chartres, en Francia. “Todos los que tienen disputas”, escribió César, “acuden aquí desde todas partes y aceptan las decisiones y juicios de los druidas.”

A menudo, los juicios de los druidas complicaban a familias enteras, pues según la ley celta, como se describe en los antiguos tratados irlandeses, a todos los familiares cercanos de un culpable —no solamente al malhechor— podía imputárseles la responsabilidad de su falta. Por tanto, un hombre que había permitido que su ganado pisara los campos del vecino podía ser obligado a ceder a éste los campos propios por el período de una estación completa. La familia del ofensor era la responsable de cuidar que la orden fuera obedecida.

Manteniendo a la familia legalmente responsable en una disputa, la ley celta presionó tremendamente para ir contra los malhechores: si no se cumplía la decisión de los druidas, toda la familia caía en desgracia —y la familia celta comprendía todos los descendientes durante cuatro generaciones—.

Este tipo de familia, tan amplia, presentó seguramente muchos e intrincados problemas de herencia. Para empezar, los hombres, en la sociedad celta, podían tomar varias mujeres, y cada esposa tenía diferentes derechos legales, y, en consecuencia, también sus hijos. Además, la esposa principal y sus descendientes gozaban de privilegios que no se extendían a los restantes miembros de la familia. Pero si no tenía hijos, que era la razón principal de que un hombre tomara otras esposas, sus derechos de herencia podían pasar a los hijos de éstas. Más aún, si el ma-

Los hombres sagrados celtas: ¿salvajes o sabios?

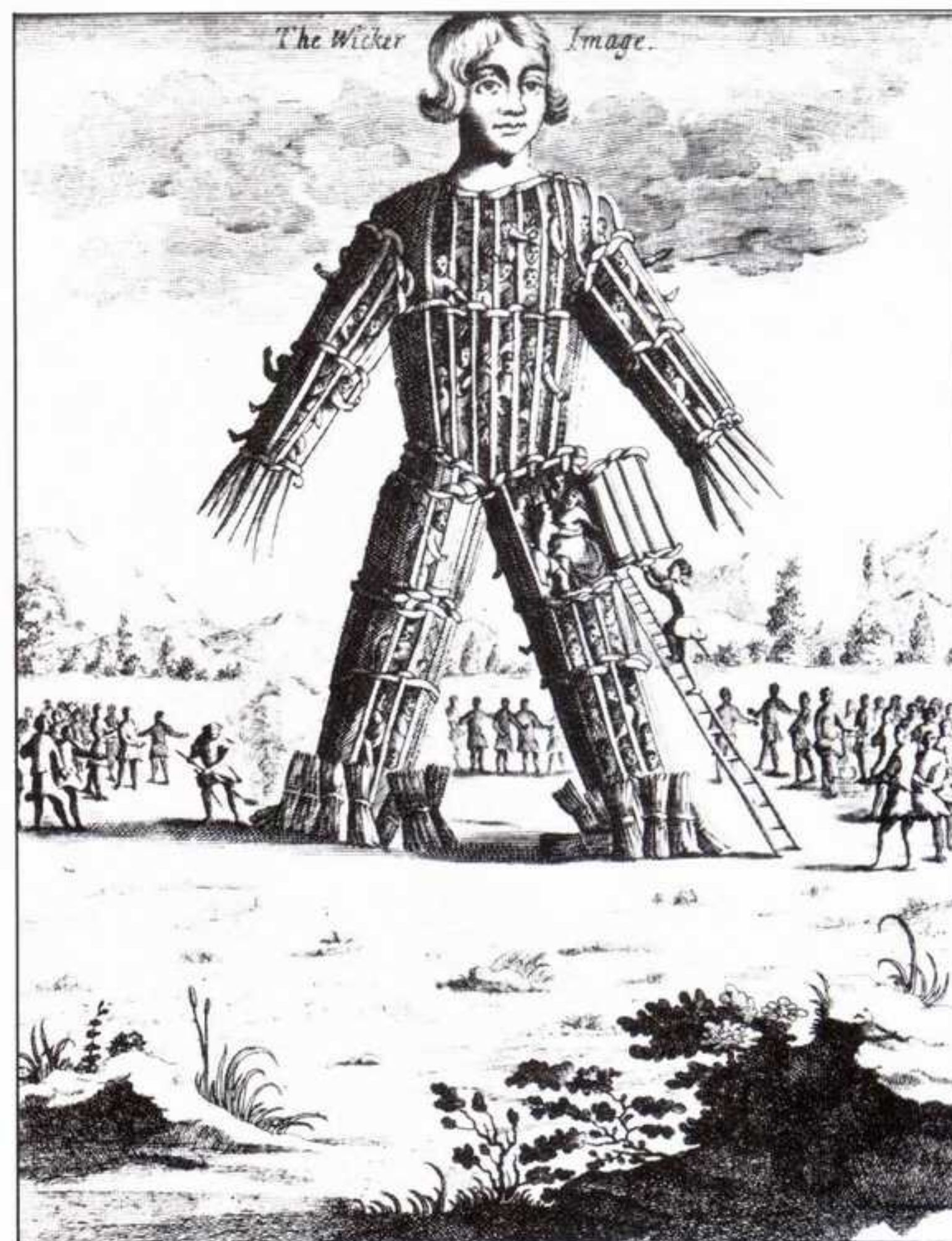
En la actualidad, las pruebas sobre sacerdotes y adivinos celtas son todavía tan escasas que los estudiosos que intentan reconstruir una visión sobre los druidas deben basarse en noticias de segunda mano de los escritores griegos y romanos y en el folklore. Los primeros estudios modernos, desde el siglo XVI al XIX, desarrollaron dos puntos de vista opuestos, y algunos autores (como en los ejemplos de la derecha, arriba) trataron de reconciliarlos: una imagen "dura", que deriva del disgusto por la crueldad pagana de los druidas, y otra "suave", basada en el creciente interés y orgullo en los druidas como ancestrales sabios de Europa.



Este grabado del siglo XVII d. de J. C. nos presenta un claro de un bosque lleno de cuerpos decapitados esparcidos, un druida con el cuchillo del sacrificio y una sacerdotisa que le asiste batiendo un tambor con huesos humanos. Tales ideas reflejaban ciertas actitudes populares que consideraban brutales a todos los hombres primitivos.



Un punto de vista del siglo XVII, totalmente opuesto, trazó esta admirable imagen del druida como humilde filósofo genuino, vestido con ropas de monje. Muchos de los elementos que integran los conceptos equívocos sobre los druidas se basan en las imaginaciones de estudiosos del Renacimiento.



Para aumentar la general confusión sobre los druidas están las traducciones libres de textos clásicos. Una descripción de César de sacrificios humanos celtas refiere esta fantasía: una enorme efigie de mimbres que los druidas llenaban de hombres vivos y prendían fuego.



El artista que pintó esta acuatinta en 1815 representó a un druida sabio y profeta pontifical, equipándolo con ropajes que eran una rara mezcla de investigación contemporánea y pura imaginación: un vestido clásico, un cinturón medieval y collar y diadema cuyo diseño era propio de la época precelta de la Edad del Bronce. Este enigma sobre los druidas persiste incluso actualmente: un intento, del siglo XX, de reconstruir lo que en realidad llevaban los druidas (páginas 28-29) es, en el mejor de los casos, una erudita suposición.

rido se divorciaba de su primera mujer —un paso que podía realizarse con la simple devolución de ésta a su familia—, entonces la cuestión de la herencia entre las restantes esposas y los hijos desbordaba quizás hasta la profunda sapiencia de los druidas. Pero la complejidad de la ley drúidica fue, lo más seguro, intencional —su finalidad sería mantener la administración de la justicia bajo la exclusiva incumbencia de los druidas—.

Además de comprometer a familias enteras en los juicios legales, la ley celta tenía otros medios para desanimar a los posibles malhechores. Uno de éstos era la fianza. Un hombre acusado de una infracción era multado según su *status* económico y obligado a dar garantías de su capacidad de pago. Estas garantías eran facilitadas por un fiador, hombre de un *status* igual o más alto, que en realidad afianzaba al demandado y se comprometía a asumir la deuda si él no la pagaba. De llegar a esto, el fiador tenía el pleno derecho a asumir de modo absoluto la propiedad del ofensor, infligiéndole así un serio gravamen económico.

A veces, desde luego, ni la presión familiar, ni los fiadores ni las multas eran suficientes para acatar las leyes administradas por los druidas. Esto era especialmente cierto cuando el ofensor era de un rango social más elevado que el demandante; por ello se sentía fuerte para ignorar la decisión de los druidas. En estos casos el demandante tenía un último y curioso recurso: podía colocarse en la puerta del ofensor desde la salida del sol hasta la puesta y negarse a comer hasta que le fuera pagada la deuda que se le debía. Por costumbre, también el malhechor estaba obligado a ayunar so pena de perder su honor —y sin duda que ningún celta se deshonraría a sí mismo voluntariamente ante un miembro de una clase más baja—.

Finalmente, cuando alguno de los dos caía, los cel-

tas podían forzar una decisión apelando a los druidas para que ejercieran una presión religiosa: los hombres sagrados podían excluir al transgresor de las ceremonias sagradas de su tribu. Aunque tal ostracismo no podía proporcionar mucha satisfacción al ofendido —pues la deuda quedaba sin pagar—, sus consecuencias eran en extremo alarmantes para el transgresor. La expulsión del ritual tribal colocaba efectivamente a un hombre fuera de la esfera de la comunidad. Nada podía ser más serio, y sólo un hombre tercamente obstinado podía arriesgarse a tal pena.

Así como la ley celta hundía sus raíces en la noción de un orden divino y estaba hecha y reforzada por un grupo sacerdotal de juristas, también la ciencia celta estaba basada en la religión, y los druidas fueron sus principales ejecutores. Como científicos, los druidas estaban principalmente interesados por la astronomía. Estudiaban las variantes relaciones del Sol, la Luna y las estrellas, y utilizaban estos cambios cósmicos para predecir el futuro de los acontecimientos de la Tierra. Y con esta finalidad redactaron un calendario muy complicado.

En 1897, en una viña situada en lo que ahora es la ciudad francesa de Coligny, los arqueólogos encontraron los restos despedazados de una versión de este calendario. Una vez unidos, el calendario de Coligny formó una placa de bronce de unos 15 cm de altura por 10,50 de ancho, y se fechó hacia el final del siglo I a. de J. C. Las anotaciones están en letras y números romanos, pero el sistema mismo de calendario precede claramente a la ocupación romana de la Galia y no depende del calendario juliano inventado por los romanos. El calendario de Coligny divide el año en un sistema de meses y estaciones que coincide con las fiestas estacionales celtas —y, sin duda, sus creadores y usuarios fueron ellos—.

Los celtas calculaban el tiempo por noches y no por días. Quince noches eran lo que ellos llamaban la brillante mitad de la luna (el período de la luna creciente), y otras quince noches la mitad oscura (el período de la luna menguante). La mitad brillante era la época favorable; la mitad oscura proporcionaba malas perspectivas. El calendario de Coligny contiene 62 de estos meses lunares, más dos meses intercalados. Parece ser que los celtas ajustaban su año lunar con el año solar intercalando un mes de 30 días alternativamente a intervalos de dos años y medio y tres años. (El calendario juliano y sus derivados —el calendario gregoriano modificado, actualmente en uso—, cumplen aproximadamente la misma finalidad variando la duración de los meses y añadiendo años bisiestos.)

El año celta estaba dividido en cuatro estaciones, cada una de las cuales estaba precedida por un período festivo. Mientras los laicos lo celebraban con banquetes y juegos, los druidas atendían a los serios deberes de honrar a los dioses con sacrificios —algunos de ellos animales, y otros, a veces, humanos—. La finalidad del calendario de Coligny era, en realidad, catalogar estos acontecimientos sagrados más que marcar simplemente el paso del tiempo.

La primera fiesta del año celta caía en el día que en el calendario actual gregoriano corresponde al 1.º de febrero. Era la fiesta de Imbolc y parece que estaba relacionada con la época en que nacían los corderos de primavera y las ovejas producían leche. Poco se sabe sobre las ceremonias de Imbolc, si bien no se ignora que esta divinidad protectora era la diosa de los rebaños y de la fertilidad en general. Se le llamaba Brigit, o Brigid en Irlanda y Brigantia en Inglaterra y en el continente.

El 1º de mayo, segunda festividad del año celta, los druidas se honraban a sí mismos y estaba también asociada con la fertilidad —principalmente de las



Esta figura de 40 cm fue realizada con seis piezas separadas de bronce durante el siglo I a de J. C. La encontraron en el río Juine, en Francia, en 1945. Sus piernas cruzadas terminan en pezuñas como de ciervo, lo que indica que se trataba de una divinidad.



Esta estatuilla de bronce encontrada en Francia refleja una fuerte influencia romana en el modelado realista de su cuerpo. Pero los adornos —una rueda solar, un rayo y una espiral de relámpago— lo identifican sin duda con el dios celta Taranis, llamado el Fulminador.

cosechas recién plantadas y de los rebaños que empezaban a pastar en los verdes prados—. Se la llamó Beltaine, y su dios patrón fue Belenos, dios celta muy antiguo cuyo nombre está inscrito en monedas, frescos murales y en las páginas de los textos literarios del sur de Francia y norte de Italia. Su nombre se relaciona a menudo con el fuego, y en la fiesta de Beltaine, los druidas realizaban ciertos rituales, como llevar ganado a través de hogueras, lo que parecían ser ceremonias de purificación (pág. 28).

Lugnasa, el tercer festival del año celta, comenzaba a mediados de julio y terminaba a mediados del mes siguiente, pero su fiesta principal era la del 1º de agosto. En esencia, Lugnasa era una festividad agraria, y, como la celebración del 1º de mayo, su patrón era Belenos. Pero a mediados de verano el dios llevaba otro nombre: en Irlanda se le llamaba Lug; en Galia, Lugus, y en Escocia, Lleu. Según una leyenda irlandesa, Lug creó el festival en honor de su madre adoptiva, que murió el 1º de agosto en el antiguo castillo celta de Lugudunum, en Francia.

La cuarta y última celebración sagrada del año celta marcaba en realidad el comienzo del nuevo año, el 1º de noviembre. El festival se realizaba la noche anterior, 31 de octubre, y se llamaba Samain. Este era el festival celta más importante y el más solemne, pues conmemoraba la creación del mundo, cuando el caos fue transformado en orden. Se creía que en la noche de Samain los espíritus de los muertos retornaban de sus lugares de reposo para vagar por la tierra de los vivos. Se consideraba época de gran peligro. Aunque los espíritus se mantenían cercanos durante una sola noche, podían —si no se les aplacaba adecuadamente con los debidos sacrificios— continuar influyendo en los asuntos humanos mucho después de su desaparición. Samain y su carácter de magia y temor sobreviven, desde luego, en las prácticas tradicionales de Halloween.

Por la celebración de Samain, es evidente que los celtas creían que lo real y lo sobrenatural existían en íntima relación. Como la gente de campo de algunas lejanas áreas rurales de la actualidad, los celtas creían probablemente en brujas y demonios y otros seres sobrenaturales y a buen seguro que se encontraron con ellos a menudo en oscuros y solitarios senderos. Estas fuerzas poderosas debieron de exigir ritos propiciatorios —ritos realizados por los druidas—.

Las responsabilidades religiosas de los druidas fueron seguramente complicadas por el número de divinidades a las que ellos servían. Como los antiguos pueblos de Mesopotamia y de Egipto y muchos pueblos del Asia actual, los celtas no tenían un dios supremo que, en ocasiones, se dirigiera directamente al hombre. El reino sobrenatural celta estaba lleno de dioses accesibles indirectamente, a los cuales podían acercarse, no los hombres comunes sino sólo los especialistas: los druidas. Ellos, y sólo ellos, trataban con los poderes del otro mundo.

Los actuales estudiosos han identificado, por lo menos, un total de 400 divinidades diferentes —en parte a través de inscripciones sobre aras, en parte a través de la antigua literatura irlandesa—. Muchos de ellos son sin duda duplicados, dioses tribales cuyos nombres pueden diferir según los lugares pero cuyos atributos y funciones generales son similares.

En contraste con los dioses remotos a los que únicamente los druidas tenían acceso, había una deidad polivalente encargada del bienestar de cada tribu. Cada miembro de la tribu podía comunicarse con ella directamente para muchos asuntos importantes. Veía en ella la germinación de la avena, la fertilidad de las vacas y las victorias de los guerreros en sus combates. En Irlanda su nombre fue Donn el Oscuro o Dagda el Bueno; en Francia se le llamó Succellus, el Buen Pegador, y llevaba una maza de mango largo como símbolo de su poder. Su esposa era una

diosa de la tierra, y los resultados de su unión eran todas las tierras tribales.

Además de este dios tribal había dioses con funciones especiales, y el mejor conocido fue Lug —patrón principal del festival de mediados de verano, Lugnasa—. Representado siempre como joven, apuesto y al mando de poderes ilimitados, inventó los juegos y la equitación y era seguro con la honda o la lanza. Lug fue un dios de la tierra, de las artes manuales, de los viajes, de la acuñación de moneda y del comercio. En resumen, un dios que dominaba todas las ambiciosas empresas humanas. Era reconocido y universalmente aclamado en todo el mundo celta, y ecos de su nombre sobreviven todavía en modernas ciudades como Lyon y Laon en Francia, Leiden en Holanda y Liegnitz en Polonia.

Otros dioses celtas adorados bajo diversas apelaciones en distintos lugares fueron: un dios con astas, un dios herrero y un dios de la oratoria. Al dios con astas se le representaba a menudo con un ciervo, un jabalí o un toro, y a veces también con una serpiente —símbolos todos de la fertilidad—. El dios herrero, que tuvo por lo menos 15 nombres diferentes, estaba asociado no sólo con el hierro sino también con las fuentes termales y, por extensión, con la curación de las enfermedades. Poco se sabe del dios de la oratoria, pero un escritor romano dijo haberle visto representado como un hombre viejo con cadenas de oro que salían de su boca; las cadenas fueron relacionadas con los oídos de un grupo de ansiosos oyentes.

Las diosas del panteón celta eran generalmente diosas madres con atributos domésticos. Se las muestra cogiendo niños, frutos u hogazas de pan, pero no siempre eran benignas; según una leyenda irlandesa podían ser vengativas cuando se las ofendía. En algunos casos operaban solas, sin consortes, y supervisaban algunas ocupaciones muy importantes. En

Irlanda, dos divinidades femeninas, Scáthach y Aife, dirigían una especie de escuela militar a donde acudieron Cúchulainn y otros héroes para ejercitarse en las artes de la lucha. Las diosas madres aparecían con frecuencia en grupos de tres —número significativo en el mundo místico de los celtas— como en el relieve céltico-romano de Cirencester, Inglaterra (página 95).

Como el dios astado, muchos dioses estaban acompañados de animales o pájaros con los que se identificaban —y que a veces aparecían en vez de los dioses—. Perros y lobos fueron acompañantes comunes de los dioses. Otro símbolo animal frecuente era el caballo alado, quizás el otro yo de las diosas que cabalgan llamadas Epona. El jabalí, gran favorito de los cazadores y comilones celtas, parece que fue también una divinidad. E igualmente hay un dios toro mostrado con un grupo de tres cuernos.

Pájaros de toda clase pasaban volando por el mundo divino de los celtas, algunos de ellos benignos, otros malignos. Las aves acuáticas —patos, grullas, ocas, cisnes, garzas— eran frecuentes sustitutos de dioses y diosas benevolentes y malignos. El cisne representaba la pureza y era el disfraz favorito de los dioses de las leyendas irlandesas que deseaban perseguir inocentes doncellas sin alarmarlas. Por el contrario, el cuervo era el compañero de la diosa de la guerra, y la aparición de uno de estos carroñeros negros era tenida por un mal presagio. En términos generales, se creía que los pájaros eran portadores de información divina, y sus modos de gritar y volar solían ser interpretados por los druidas como admoniciones de futuro.

Para dirigirse a estas deidades y objetos de culto, los druidas utilizaban ritos a los que han aludido a veces los cronistas clásicos aunque nunca han explicado realmente. El procurador romano Plinio, por ejemplo, escribió haber sido testigo de una ceremo-

nia druida llevada a cabo debajo de un roble. El árbol formaba parte de una arboleda, una especie de santuario natural, y tenía un raro brote de muérdago. En el sexto día de la luna creciente, decía Plinio, un druida trepó al árbol y con una hoz de oro cortó una ramita de muérdago, que puso en un lienzo blanco sostenido por dos asistentes. Luego fueron sacrificados dos toros blancos a un dios acechante.

Plinio no dijo quién era el servidor del dios y parece que no entendió la ceremonia druídica bajo el árbol sagrado. Y César, refiriéndose a la práctica de sacrificios humanos por los druidas, ni siquiera sugiere a sus lectores cuál era la finalidad de los sacrificios. Quizás introdujo el tema únicamente para ayudar a justificar su campaña contra los celtas, intentando horrorizar a los romanos y, por consiguiente, obtener su apoyo —aunque en el siglo III a. de J. C. los romanos sacrificaban aún víctimas para propiciar a su dios de la guerra—.

Sea lo que fuere lo que los druidas desearon realizar con sus ritos misteriosos, las pruebas arqueológicas demuestran que algunos lugares fueron considerados más apropiados que otros para las ceremonias. Fuentes y ríos, por ejemplo, eran lugares favoritos de adoración. Parece que había una atracción mística en la imagen del agua emergiendo de la tierra o en el desagüe de un río o de una corriente en un lago; el famoso lugar votivo de La Tène es un claro ejemplo de los característicos santuarios acuáticos de los celtas. Un lugar en el noroeste de Francia, entre las corrientes que alimentan el río Senna, proporcionó un escondrijo de figurillas (páginas 96-97) dedicadas a Sequana, diosa de la curación, indicando que los poderes divinos estaban asociados a este lugar abundante en agua.

Las cimas de las colinas y los claros de los bosques fueron también lugares de ceremonias rituales. En realidad, la palabra celta para bosque sagrado,



Tres diosas-madre, sacando sus poderes divinos de la tierra, sostienen bandejas de pan y frutos como símbolos de fertilidad. Fueron encontradas en Cirencester, Inglaterra. Las figuras, de 78 cm de altura, de este relieve de piedra reflejan la creencia celta en la triple naturaleza de la divinidad.

nemeton, pasó a formar parte de muchos topónimos europeos —Medionemeton en Escocia, Nemetodurum en Francia (llamada actualmente Nanterre) y Nemetobriga en España—, que identifican estas ciudades con antiguos santuarios celtas.

El poeta romano Lucano describió un bosque sagrado particular, descubierto por César cerca de Masilia (Marsella) en el 49 a. de J. C. y destruido por el general. Era un lugar “en el que el sol jamás brillaba, pero donde brotaba agua en abundancia de oscuras fuentes... Los dioses bárbaros eran adorados aquí; sus altares estaban llenos de espantosas ofrendas, y los árboles regados con sangre humana”. Las imágenes de los dioses encontradas en el bosque eran, según Lucano, “bloques rígidos y tétricos de madera sin trabajar, podridos por los años”, y los indígenas supersticiosos de la zona creían que el lugar estaba encantado. “La tierra se movía a menudo, surgían gemidos desde profundas cavernas; los tejos se desarraigaban y volvían a arraigar milagrosamente, y a veces las serpientes se deslizaban por los robles en llamas, aunque no se quemaban.”

Un mundo estremecedor. Y a pesar de las pocas alusiones sobre lo que sucedía en los ritos propiciatorios de estas divinidades, es posible percibir su contenido general e imaginar un grupo de feroces celtas, sumisos ahora y aprensivos, reunidos en un claro o en un tosco templo, llevando regalos y dejándolos ante una imagen sagrada.

Los ritos misteriosos de los druidas no se realizaron exclusivamente en despoblado. En los años 40, durante la construcción del aeropuerto londinense de Heathrow, los obreros de la construcción tropezaron con los restos de un establecimiento celta fechable hacia el 300 a. de J. C. Entre sus diversas construcciones, identificadas por las líneas de agujeros para los postes, había una muy apartada de las restantes. Medía 5,50 por 4,50, y estaba rodeada por un segun-

Ofrendas votivas a una diosa de la salud

La fuente que da origen al río Sena, en Francia, fue en un tiempo el santuario de Sequana, diosa celta poseedora, se creía, de los poderes de la salud. Su santuario fue la región que rodeaba esta fuente, al noroeste de la actual ciudad de Dijon, y daba su nombre al pueblo que allí vivía, los sequani. Igualmente, el río tomó también parte de su nombre.

Quizás porque las fuentes surgían con fuerza de la tierra, como por arte de magia, fueron a menudo lugares sagrados para los celtas. Cientos de peregrinos viajaban a las fuentes del Sena para presentar tributos y ofrendas a Sequana, y para suplicar su ayuda o dar gracias por su benevolencia. Allí depositaban símbolos de sus partes dañadas —como la pierna, o los órganos de más a la derecha—. Y para mostrar agradecimiento por su salud recuperada, los peregrinos llevaban retratos de sí mismos.

Unos 2.000 objetos votivos de este tipo, esculpidos en madera, bronce o piedra, fueron descubiertos en el siglo pasado en la región pantanosa cerca de la fuente Sequana. El área donde se hallaron los objetos pudo ser una piscina para baños rituales construida durante una fase de expansión del santuario. En el suelo de agua y troncos las esculturas de madera se conservaron casi tan bien como las de piedra. Todos los objetos fueron depositados allí probablemente durante el siglo I d. de J. C.



Vestida con una larga túnica de cuello cuadrado, esta mujer, de 86 cm, en madera de roble, presenta una serena expresión de agradecimiento por su buena salud.



Un peregrino en arenisca —58 cm de altura—, cubierto con una larga túnica, mece un perro entre sus brazos, quizás dispuesto a ofrecerlo a la diosa Sequana.



De 46 cm de altura, un hombre esculpido en roble asoma entre su capucha. Sus pies deformes representan una carga que él espera ver corregida.



Tres caras esculpidas en un tronco de 68 cm fueron probablemente ofrendas producidas en serie. Su fabricante podía separarlas para venderlas a distintos oferentes.



Una pierna de casi 90 cm de longitud realizada en un trozo de roble. El peregrino que la ofrendó en el santuario de Sequana posiblemente la utilizó como bastón.



Representando la faringe, los pulmones y el abdomen, esta placa de madera de 40 cm de altura fue quizás una ofrenda de un enfermo por alguna grave enfermedad.

do rectángulo de agujeros de 9 m por 11, que formaba como una columnata. Se puede suponer que esta estructura era la casa de un noble o un granero. Pero su planta, un rectángulo dentro de otro, recuerda mucho la de un templo griego, y los estudiosos piensan que quizás fue una especie de tosco Partenón. En otros lugares celtas de Gran Bretaña, los arqueólogos han encontrado disposiciones semejantes de dos hileras de agujeros de postes, con depósitos de objetos de oro y plata, así como restos de esqueletos humanos y de animales, enterrados en una posición tal que sugieren ofrendas rituales.

También en el continente han aparecido templos celtas. Varían en cuanto a medida; los hay redondos, en vez de rectangulares, y a veces contienen pruebas indiscutibles de su función ritual. En Holzhausen, en Baviera, los arqueólogos han desenterrado los restos de lo que fue una vez un edificio de madera de 91,50 m de diámetro. Sus paredes encerraban tres pozos de 2,50 m de diámetro y 36,5 m de profundidad (*página 101*). A primera vista los agujeros parecen pozos, pero en realidad eran hoyos de sacrificios. En el fondo de uno de ellos se descubrió una estaca de madera a la que sin duda había sido atada una víctima humana. Alrededor de la estaca se veía una masa de materia orgánica que, una vez examinada, resultó ser restos de carne y sangre humana.

Conforme los celtas se hicieron más influyentes y se familiarizaron mejor con el mundo clásico, sus templos aumentaron de tamaño y adoptaron muchas de las características arquitectónicas de los templos griegos y romanos. En algunos de ellos, casi clásicos, se utilizó piedra en vez de madera y fueron decorados con pinturas y bajorrelieves al estilo clásico. En Entremont, Provenza, la avenida al templo celta estaba realmente alineada con estatuas de héroes—muy al estilo de la avenida que conducía a una villa romana—.

Pero lo que más intriga en el lugar de Entremont es su galería de cabezas de piedra esculpida—cabezas de niños, de hombres de cabellos rizados, de mujeres cubiertas con un velo—. La mayoría de ellas son de un estilo casi realista, pero las que hay encima de una columna—resto de una versión más antigua del templo de Entremont— parecen máscaras extrañas, tal como las hubiera hecho un caricaturista. Cejas y narices están indicadas únicamente por líneas; no hay bocas. Tal vez estas extrañas esculturas eran objetos de culto; pero esto difícilmente resuelve la pregunta más confusa de todas: ¿Por qué los celtas veneraron la cabeza humana con tal pasión?

Se pueden hallar pruebas de esta veneración en cualquier lugar donde se encuentren celtas, aunque la búsqueda de respuestas a los enigmas toma ahora un giro importante. En diversas excavaciones de Europa han aparecido cabezas humanas, a veces de un carácter más espantoso que las de piedra. En Roquepertuse, cerca de la desembocadura del Ródano, los arqueólogos descubrieron las ruinas de un santuario celta que seguramente fue uno de los lugares humanos de culto más macabros. Un tramo de cinco pasos conduce hacia tres columnas clásicas en las que hay cinco nichos. Pero, decididamente, los contenidos de los nichos no eran clásicos. Parece que contenían cabezas humanas, porque el cráneo de una de ellas estaba allí todavía.

Nadie actualmente puede estar seguro de lo que la cabeza humana significaba para los celtas. La metafísica de un pueblo, muy cambiada con el tiempo, y su experiencia son generalmente imposibles de sondear. No obstante, algunos estudiosos lo han intentado. Según Anne Ross, eminente autoridad británica sobre los celtas, la cabeza resumía sus sentimientos religiosos de un modo parecido a como la cruz resume el cristianismo. Los celtas, dice, probablemente consideraban la cabeza como el hogar del alma, la

Este espléndido jabalí, de tamaño casi natural, hecho de hoja de bronce durante el siglo I a. de J. C., representa una de las criaturas más importantes del culto religioso celta. Los cerdos eran objeto de temor y reverencia porque se creía que habían sido presentados a la humanidad por los dioses y que a veces se metamorfoseaban en seres humanos. También se les supuso cierta invencibilidad; la leyenda irlandesa habla de un jabalí que mató 50 sabuesos y 50 guerreros en un solo día.



esencia del ser, con connotaciones de inmortalidad e incluso de divinidad. Una vez cortada, continuaba albergando vida por sí misma, con poder de otorgar ciertos bienes a sus poseedores.

En una leyenda galesa aparece el ejemplo de un héroe cuya cabeza sobrevive a la muerte para llevar alegría a sus supervivientes. El nombre del héroe es Bran el Divino, y pierde su vida en feroz batalla con un rey irlandés. Antes de expirar, Bran ordena a los siete supervivientes de su ejército que le corten la cabeza y la lleven consigo. Ellos se llevan la cabeza al otro mundo, donde viven felices, como huéspedes de Bran, durante ochenta años. Pero la tranquilidad se acaba de repente, cuando uno de los siete desobedece una orden; entonces se encuentran de nuevo en la Tierra. No obstante, ellos poseen aún la cabeza de Bran y, de acuerdo con las instrucciones de éste, la entierran debajo de Londres, donde se supone que guardará a Britania para siempre del mal. Y así tal vez podía haber acaecido, si algún culpable anónimo no la hubiera sacado —sin duda para poseer su magia—, como se dice en otro lugar de la historia.

Tan grande fue la creencia de los celtas en el poder de la cabeza humana que trataron de incorporarla a todos los objetos que podían tocar. Tal vez no llegó a ser un símbolo utilizado ampliamente o durante mucho tiempo. Esculpida, pintada o impresa en piedra, metal o madera, estaba a la vista del asombrado mundo celta desde la superficie de las tejas, ollas, torques del cuello, empuñaduras de espadas, monedas, calderos, asas de cubos y herrajes de carros. Y aunque de algún modo los druidas tuvieron que supervisar su uso, no parece que unificaran su dibujo. A veces carece de rasgos, o casi no los tiene; otras veces tiene ojos saltones, u ojos con múltiples pupilas; también aparece coronada con un complicado peinado. Hay cabezas de Janus apoyadas por detrás una contra otra y mirando hacia lugares opues-

tos, e incluso una especie de trinidad celta, una cabeza con tres caras mirando cada una en dirección diferente (*páginas 106-107*).

Llegaron a cortarse cabezas verdaderas —cabezas de héroes o prisioneros de guerra— que fueron clavadas sobre los portales de las casas o sobre estacas alrededor de la casa de un vencedor; en las excavaciones celtas se han encontrado clavos y estacas que conservan restos de tal uso. En una tribu celta, los boii del valle del Po, era costumbre decorar cráneos con oro y los utilizaban como vasos para beber —o por lo menos así lo escribió el historiador romano Livio—. Y Diodoro, comentando la práctica celta de conservar cabezas como trofeos en cofres de cedro, añadió que la gente que poseía estos tesoros no consentía en privarse de ellos, aunque fuera por su peso en oro.

Quizás este culto a las cabezas humanas arrancadas puede explicar por qué los celtas entraban en combate con un gran coraje, prometiendo no temer nada excepto la caída del cielo. Y, ciertamente, los druidas aumentaban su bravura, predicando que la muerte no era el fin de la vida sino el paso a otra existencia superior.

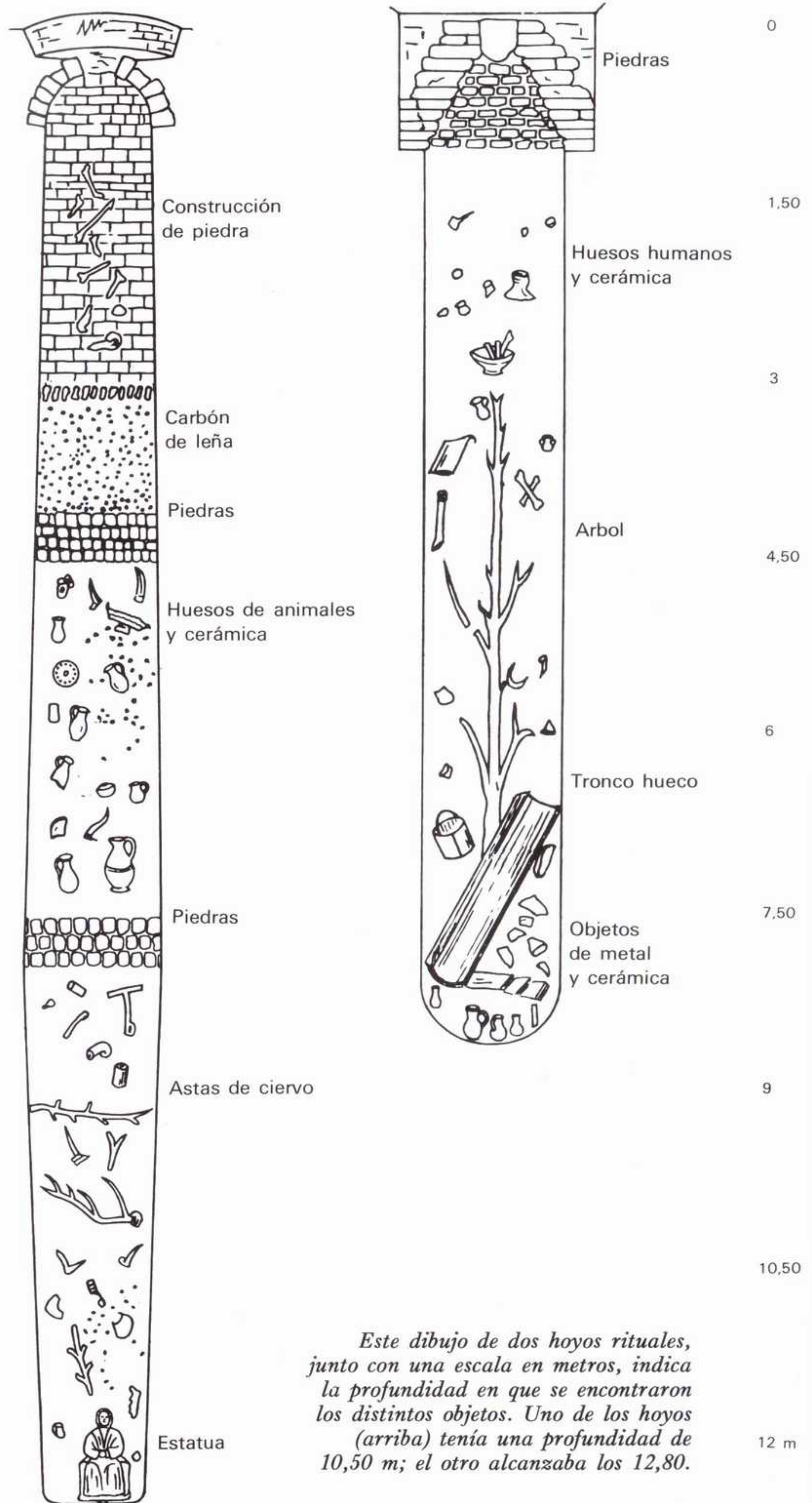
El cielo celta era como el mundo terrestre, sólo que mucho mejor. Era una tierra sin enfermedades, calamidades o ancianidad, donde toda la gente era hermosa, especialmente las mujeres. El sol brillaba siempre; los pájaros cantaban sin cesar, y nadie deseaba comida ni bebida, que aparecía en abundancia como por magia. En las antiguas leyendas irlandesas, las diosas invitaban a menudo a los héroes a unirse a ellas; una atrayente divinidad lo llamaba *Tir Inna m Beo*, la Tierra de la Vida. El futuro de los celtas fue quizás más poéticamente evocado en estas estrofas de un poema irlandés anónimo que se refería a la morada celeste como *Magh Már* (literalmente, Gran Llanura) y *Tir Már* (Gran Tierra):

Pozos rituales con ofrendas divinas

Los celtas, por su creencia en que algunos de sus dioses vivían en el interior de la tierra, horadaban profundos agujeros y los llenaban con ofrendas votivas para propiciar a los espíritus subterráneos. Nadie puede asegurar cómo excavaron estos hoyos rituales —algunos llegan a 30 m. de profundidad—, pero se los encuentra en todos los lugares ocupados por los celtas.

Algunos de estos hoyos, como los representados a la derecha, se han encontrado agrupados, lo que sugiere que se trataba de zonas consagradas, a donde iban los celtas a rendir adoración.

Estos dos ejemplos, contruidos hace más de 2.000 años, se encontraron junto con otros 30 en una zona de aproximadamente 2,5 km² en La Vendée, Francia. El de la izquierda fue cuidadosamente colmado en cuatro zonas distintas separadas por capas de piedra. Por el contrario, en el otro hoyo los objetos fueron depositados como al azar. Los dos contenían objetos parecidos: cerámica entera o fragmentada, huesos humanos así como de animales —ciervos, bueyes, cerdos, perros y zorros—. El de la izquierda contenía también una representación de madera, de 50 cm, de una deidad femenina, junto con trozos de asta de ciervo. El otro proporcionó un tronco de ciprés de 3,50 m y un tronco hueco de roble lleno de huesos que refleja la creencia celta sobre el carácter sagrado de los árboles.



Este dibujo de dos hoyos rituales, junto con una escala en metros, indica la profundidad en que se encontraron los distintos objetos. Uno de los hoyos (arriba) tenía una profundidad de 10,50 m; el otro alcanzaba los 12,80.

*Allí, allí, nadie es mío ni tuyo,
blancos son los dientes allí, oscuras las cejas,
una delicia los atavíos de nuestras multitudes,
cada mejilla es allí del color del digital.*

*Púrpura la superficie de cada llanura,
una maravilla la belleza de los huevos de mirlos;
aunque la Llanura de Fál sea suave de ver,
es desolada una vez has conocido Magh Már.*

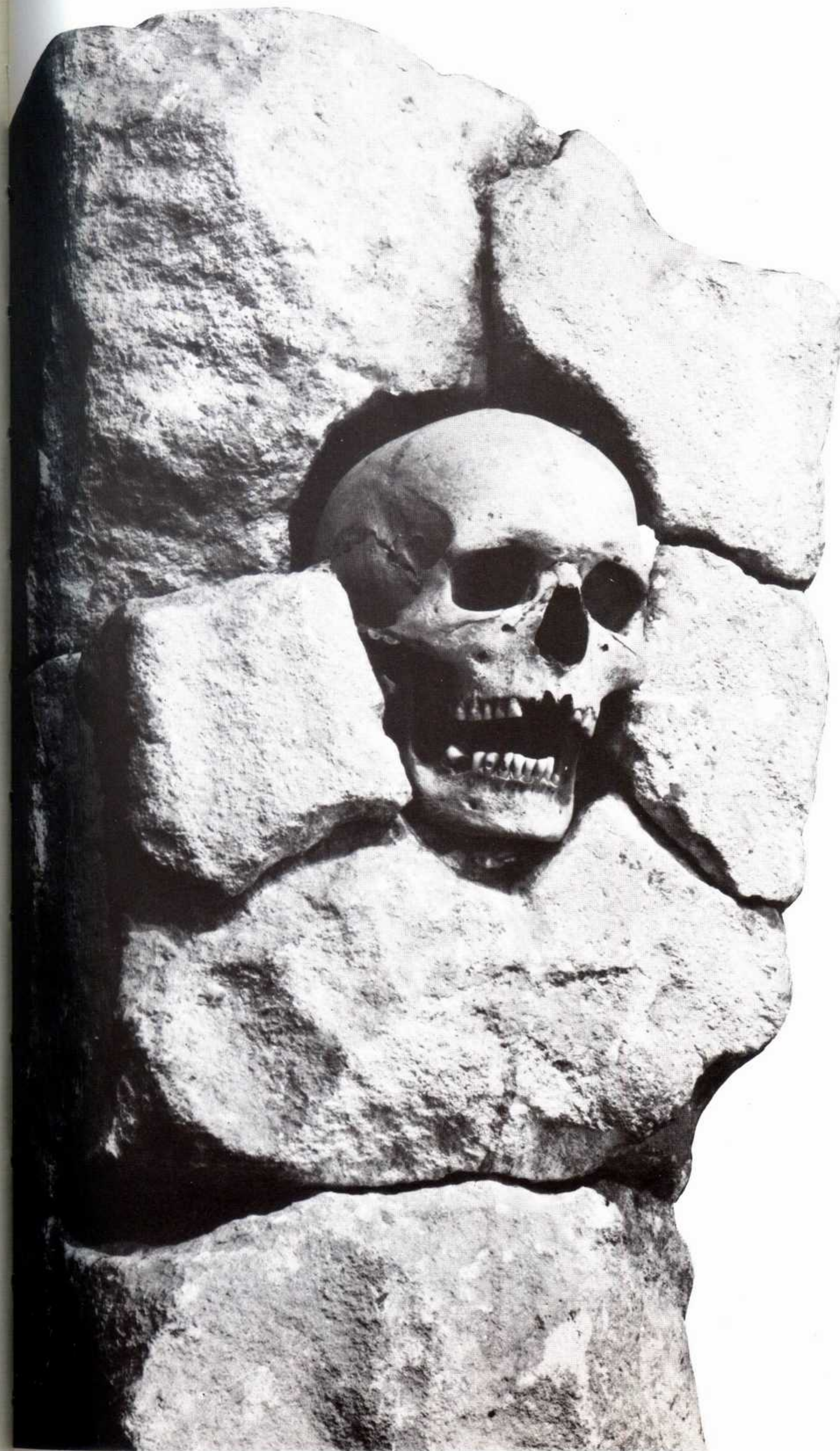
*Por muy deliciosa que creas la cerveza de Irlanda,
más estimulante aún es la cerveza de Tir Már.
una maravillosa tierra es esta de que te hablo,
la juventud no da paso a la vejez allí.*

*Dulces ríos calientes fluyen a través de la tierra,
hidromiel o vino puedes elegir.
espléndidas gentes sin defecto,
concepción sin pecado, sin lujuria.*

Al predicar tal cielo, los druidas hicieron de los celtas adversarios formidables en la guerra, pues la muerte se convertía en una seductora perspectiva. No es extraño que César señalara sus santuarios para destruirlos. Mientras hubiese druidas, arguyó, serían una amenaza para Roma. César proclamó el exterminio de una religión "bárbara e inhumana", pero en realidad se encaminaba más a minar el poder de los druidas sobre sus seguidores.

Viajando entre las tribus celtas, administrando sus leyes, intercediendo ante sus divinidades e incitando los ánimos a la guerra, los druidas fueron los auténticos guías de un pueblo intrépido que podría haberse convertido en una unidad política invencible. Si hubieran extendido su influencia y animado a los celtas a actuar juntos como una unidad política, los ejércitos de César quizás hubieran sido detenidos —y, como consecuencia, la historia de Europa podría haber sido muy diferente—.

Extraño culto a las cabezas cortadas



Las cabezas humanas —en realidad cráneos o sus representaciones en varias formas artísticas— fueron un tema insistente en la vida celta. Como la señal de la cruz entre los cristianos, la cabeza fue un símbolo de contenido religioso para los celtas; creían que era la esencia del ser y que contenía poderes sobrenaturales. Por ello, el motivo aparece en escultura celta en máscaras, vasos y adornos personales, y está hecho con todo tipo de materia —piedra, arcilla o metal, esculpidos o moldeados—.

Los celtas pensaban que la cabeza humana podía continuar viva después de la muerte del cuerpo y que una cabeza arrancada podía asegurar contra el mal a una casa o una fortaleza, al mismo tiempo que proporcionaba buena suerte y éxito a su dueño. Los celtas victoriosos guardaban las cabezas de sus enemigos después de la batalla y las exponían —colgadas de su silla de montar o clavadas en las lanzas—. Algunas eran clavadas después en las paredes de las chozas o colocadas sobre postes en los santuarios; otras, por tenerles un particular aprecio, eran embalsamadas con aceite de cedro y guardadas en cofres como tesoros.

Se han encontrado pruebas de este culto al cráneo en Roquepertuse y en Entremont, dos lugares del sur de Francia, donde cráneos humanos, que habían pertenecido a peligrosos enemigos, jóvenes en la flor de la edad, fueron exhibidos espectacularmente en nichos de piedra.

Un cráneo humano —en un agujero practicado para guardarlo— asoma en un pilar de arenisca que forma parte de la entrada de un santuario del siglo III a. de J. C., en Roquepertuse.

Rostros esculpidos en piedra

A veces, cabezas esculpidas —realizadas por los celtas en diferentes tamaños y materiales— eran utilizadas en sustitución de cráneos verdaderos. La así llamada *tête coupée*, o cabeza cortada, esculpida y mostrada en un santuario, era diseñada para que pareciera que había sido cortada de un cuerpo real.

Aunque no había ningún dibujo o pose generalizada, normalmente los rasgos eran anchos, con barbillas agudas, ondulados bucles de adorno y ojos abultados de pesados párpados. A veces, como la cabeza de un jefe mostrada en la página siguiente, se añadía un torques debajo de la barbilla —el adorno celta para el cuello al que se otorgaba un especial significado religioso— sugiriendo que el sujeto poseía poderes divinos.



Esta cabeza triste, de ojos abultados, data del siglo I d. de J. C. El reverso de la cabeza es plano, quizás porque alguna vez estuvo fijada a un pilar. Fue desenterrada en Gloucester, Inglaterra, en 1934.



Esta efigie de piedra —23 cm— que representa una cabeza de guerrero celta fue descubierta en un santuario de Entremont, en Provenza. Tiene encima una mano perteneciente quizás al vencedor que cortó la cabeza. Fue esculpida en el siglo II a. de J. C.



La cabeza adornada con un torques de un jefe celta del siglo I a. de J.C. fue encontrada en Msecke Zerovice, cerca de Praga, en 1943.



Estas cabezas gemelas de 20 cm de altura, separadas por un curvo pico de pájaro, fueron halladas en el templo de Roquepertuse.

Caras múltiples de dioses celtas

Numerosas divinidades celtas se representaban con más de una cara, quizás para intensificar la valoración de sus poderes.

Los dioses con tres cabezas pueden haber sido un paralelismo de la Trinidad cristiana: un ser sagrado con tres atribuciones divinas diferentes de Dios Padre, Dios Hijo y Dios Espíritu Santo. La posesión de tres cabezas aumentaba también el poder del dios. Tal poder hacía aún más aterrador a uno de los seres más malévolos de la tradición irlandesa —una criatura de tres cabezas llamada Ellén—. Se necesitaban constantes rituales y sacrificios para evitar que saliera de su cueva subterránea y destruyera la tierra.

Las deidades celtas con dos caras eran menos frecuentes. Su poder especial era la habilidad de mirar de frente al mundo futuro y al mismo tiempo al mundo de los vivos.

Este vaso ceremonial de terracota, de 30 cm de altura, fue hecho en el siglo II a. de J. C. Entre las imágenes de divinidades que lo adornan hay una con tres cabezas. Con ello se expresaba el concepto celta de la triple naturaleza especial de la divinidad. Fue hallado en Bavay, Francia.



Máscaras para enemigos muertos

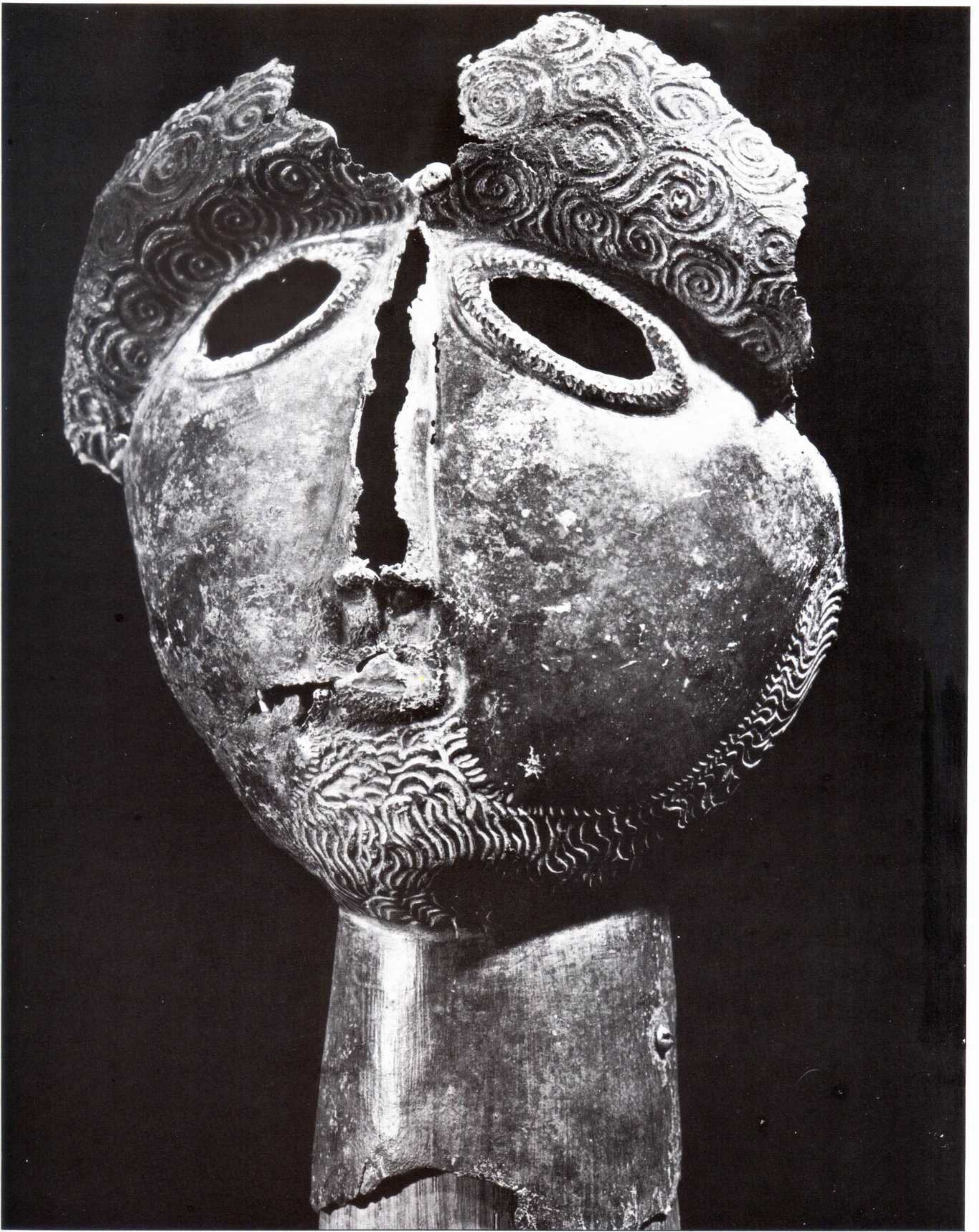
Las máscaras de metal —rostros huecos de rasgos repujados— son una nueva manifestación del extraño culto celta a la cabeza. Eran más pequeñas que las de tamaño real y con agujeros para los ojos, que en algún tiempo estuvieron incrustados con vidrios de color. La mayoría de ellas no fueron evidentemente diseñadas para ser llevadas por los vivos; es posible que fueran utilizadas como máscaras protectoras de los muertos.

El historiador romano Tito Livio escribió que los celtas decoraban las cabezas cortadas con plata y oro. Como sería difícil dorar una cabeza real, algunos creen que Livio podía haberse referido a las máscaras de metal que se colocaban sobre los cráneos de los enemigos muertos en combate.

Cabello rizado y barba son los rasgos distintivos de esta máscara de bronce, de 1.700 años de antigüedad, hallada en Norfolk, Inglaterra, en 1844. Los agujeros para los ojos de esta escultura de 15 cm estuvieron en un tiempo tapados con vidrios de color.



Descubierta cerca de Chartres, Francia, esta cabeza de un celta tiene sólo 10 cm de altura.



Este rostro de bronce de una divinidad celta, de los Pirineos, tiene el cuello hueco; así se podía colocar sobre un poste de madera.

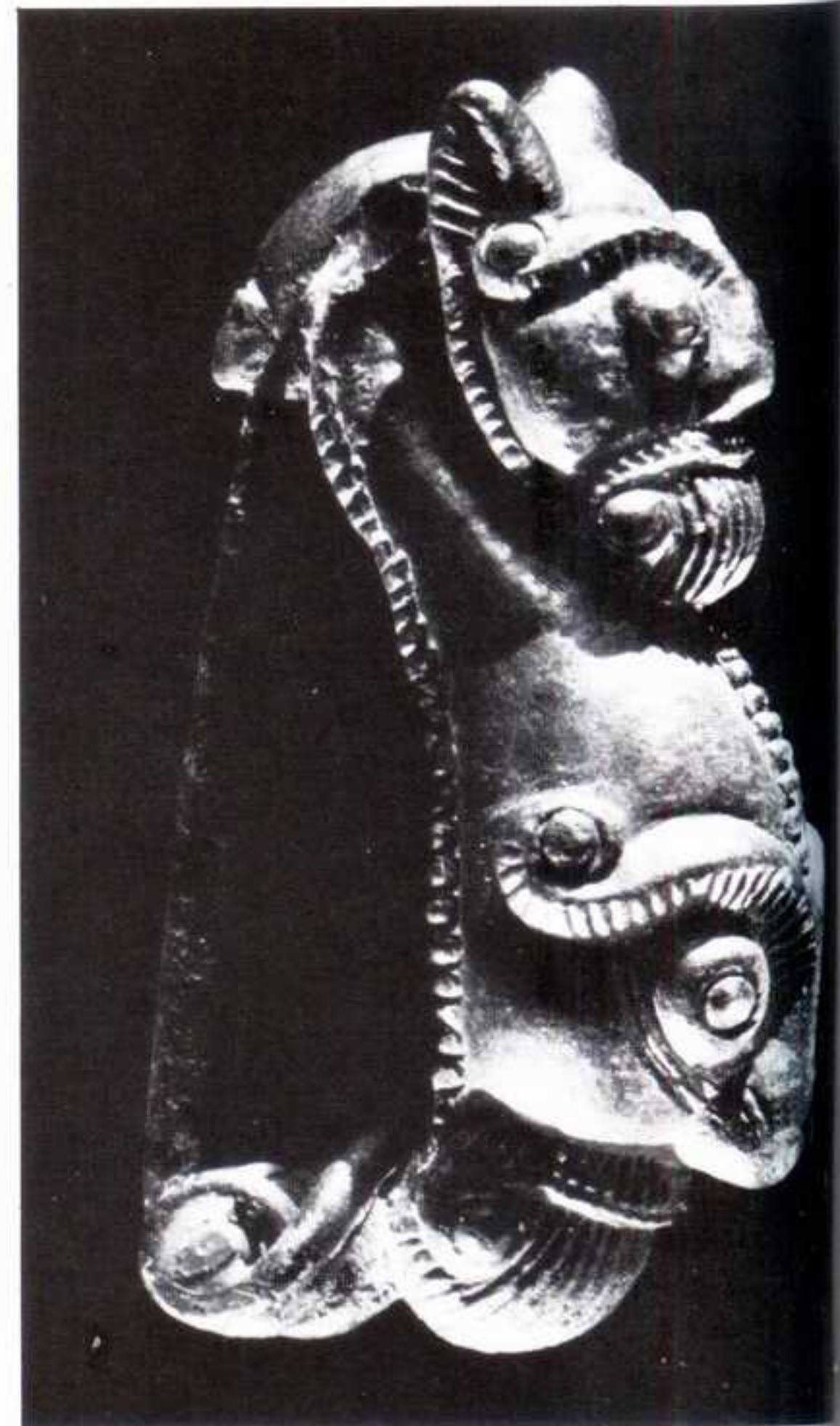


La cabeza de bronce de un hombre, cubierta con un yelmo con cresta, adornó algún tiempo el borde de un cubo de madera utilizado como urna de incineración de la tumba del siglo I a. de J. C. donde se encontró.

Rostros que evitan el mal

Los celtas eran un pueblo nada miedoso —hecho demostrado una y otra vez cuando se lanzaban a las más fieras batallas sin preocupación aparente ante la muerte o la mutilación—.

Pero, aunque afrontaban la muerte y el más allá sin miedo, eran, como notó Julio César, “excesivamente dados a la superstición religiosa”. Se rodeaban de toda suerte de insignias para guardarse de los casuales males de la vida diaria y para atraerse la protección de los espíritus amables. La cabeza humana, como la creían poseedora de especiales poderes mágicos, fue representada por los artesanos celtas en todos los artículos imaginables de la casa, el establo y la persona.

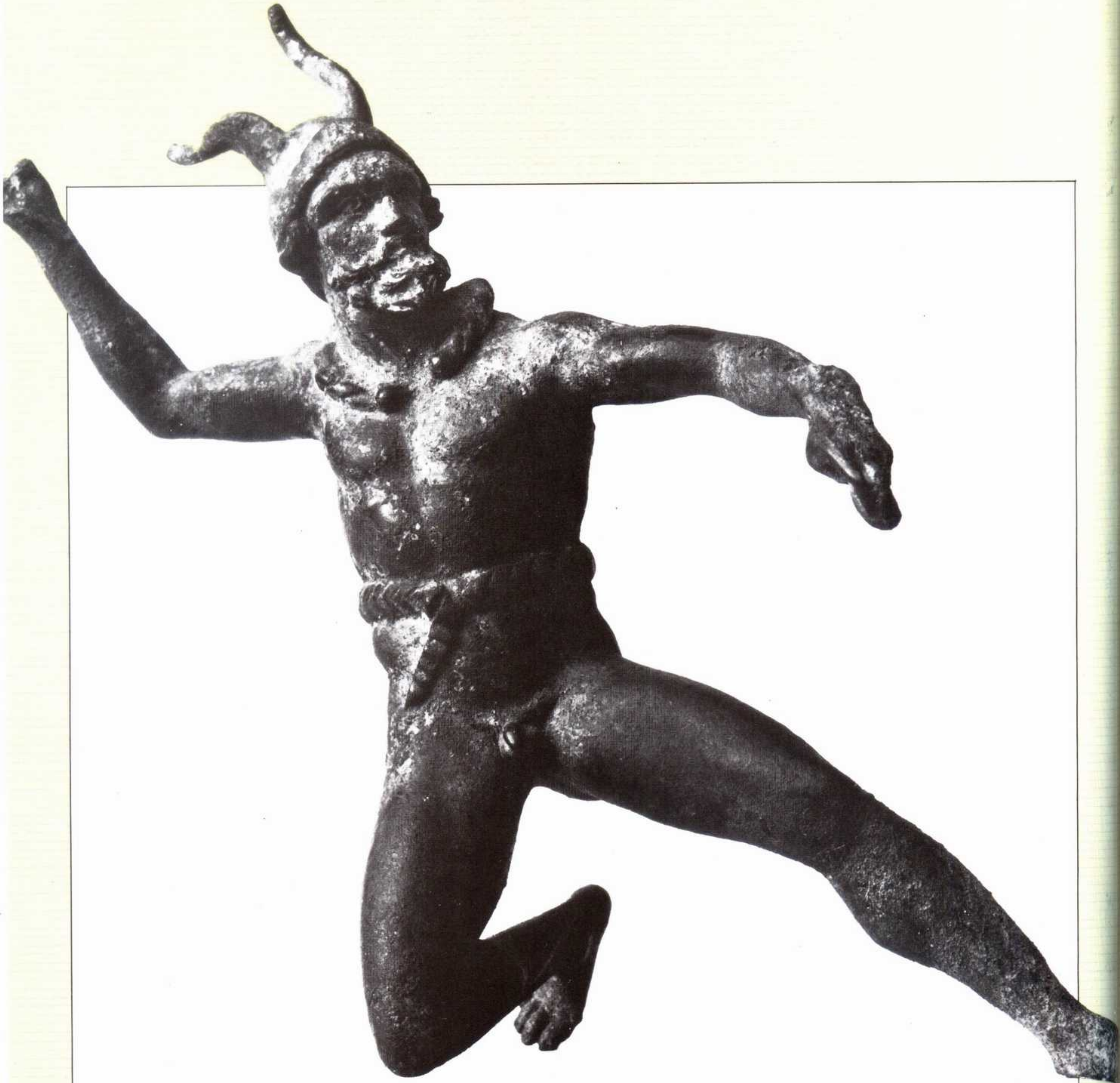


Este broche de bronce, de 5 cm de longitud, es del siglo V a. de J. C. y procede de la tumba de una mujer, cerca de Karlsruhe, en Alemania.



Este disco de plata de 7'50 cm, que decoraba un arnés o adornaba un vestido, lleva nueve cabezas y tiene más de 2.000 años de antigüedad.

Capítulo quinto: El ocaso de los héroes



Incluso a los ojos de los soldados griegos y romanos, endurecidos por la guerra y acostumbrados tanto a la barbarie y a la sangre como a la victoria, la visión de un grupo de celtas preparándose para la lucha era aterradora. Y también lo era el tumulto, según un reportaje basado en un conocimiento de primera mano. El historiador griego Polibio describió estos preparativos bélicos, que ponían a prueba los sentidos, en su relato de una guerra de los romanos contra unos 70.000 celtas, en el año 225 a. de J. C., en Telamón, a unos 129 km al norte de Roma. "Había innumerables hombres haciendo sonar cuernos y trompetas, y como todo el ejército vociferaba a la vez con sus gritos de guerra, había tal tumulto que parecía que no sólo los trompetistas y los soldados sino todo el país de alrededor hubiesen convenido para tanta algarabía. Eran también aterradores la apariencia y los gestos de los desnudos guerreros de vanguardia, todos hombres en la flor de la vida, perfectamente constituidos y ricamente adornados con torques y brazaletes de oro."

No fue ésta la primera vez, ni la última, que el modo de luchar de los hombres celtas provocó terror en el ánimo de sus enemigos. El celta era un adversario difícil y poseía todas las cualidades físicas de un buen guerrero y también muchas de las espirituales: estatura, fuerza, nervio, coraje y orgullo. Luchaba con elegancia y con una especie de alegría feroz, y aunque sus intenciones eran sangrientas, combatía con cierta galantería, abandonando la astucia por una aproximación que lo convertía en ingenuo.

Un guerrero celta de bronce, desnudo a excepción de un yelmo, un torque y un cinturón trenzado, se arroja para arrojar una lanza —desde hace mucho rota y perdida—. Expresa la ardiente belicosidad de los celtas que por aquellos tiempos habían invadido y ocupado parte del norte de Italia. La figurilla, de 12 cm de altura, es del siglo III a. de J. C. y fue hallada cerca de Roma.

Pero como revela la epopeya militar de los celtas, el factor funesto viene de que al guerrero celta, durante gran parte de su historia, le faltaron trágicamente las cualidades que hubieran podido hacer de él un vencedor. Aunque poseía gran coraje y determinación, tenía poco o ningún sentido del trabajo en equipo, esencial para formar un ejército eficaz. Ni tampoco concibió la guerra como instrumento nacionalista; en realidad su única fidelidad era hacia su tribu y su jefe tribal. Limitado en ambición y en habilidad táctica, el guerrero celta necesitaba desesperadamente una figura carismática y llena de recursos que le dirigiera. Cuando apareció finalmente tal jefe, era demasiado tarde; para su adversario este jefe fue Julio César, cuyo genio militar y ambiciones políticas resultaron excesivas para los celtas.

Además de estas consideraciones militares, parece casi como si el destino mismo hubiera conspirado contra los celtas. Porque, a menudo, en aquellas raras ocasiones en que las cosas les iban bien en el campo de batalla, la naturaleza misma intervenía, y un terremoto, una tormenta o algún otro desastre natural caía sobre ellos para privarles de la victoria.

Nunca se dudó de la bravura y ferocidad de los soldados celtas. Estas cualidades fueron evidentes para sus vecinos ya en el 400 a. de J. C., cuando las primeras oleadas de celtas presionaron sobre los Alpes y las tierras etruscas del norte de Italia. A causa de los años de vida fácil, los etruscos, altamente civilizados, no estaban preparados para defender sus campos y ciudades contra estos hombres salvajes y vociferantes. Cuando los celtas llegaron a las afueras de Clusium, ciudad etrusca grande e importante, sus habitantes, acostumbrados al lujo, se alarmaron tanto ante estos exóticos hombres armados de extrañas armas, que pidieron ayuda a su enemigo más odiado, a Roma. Los emisarios llegaron de Roma, pero

sólo trataron de desviar la cólera de los celtas de su propia capital matando a un jefe celta.

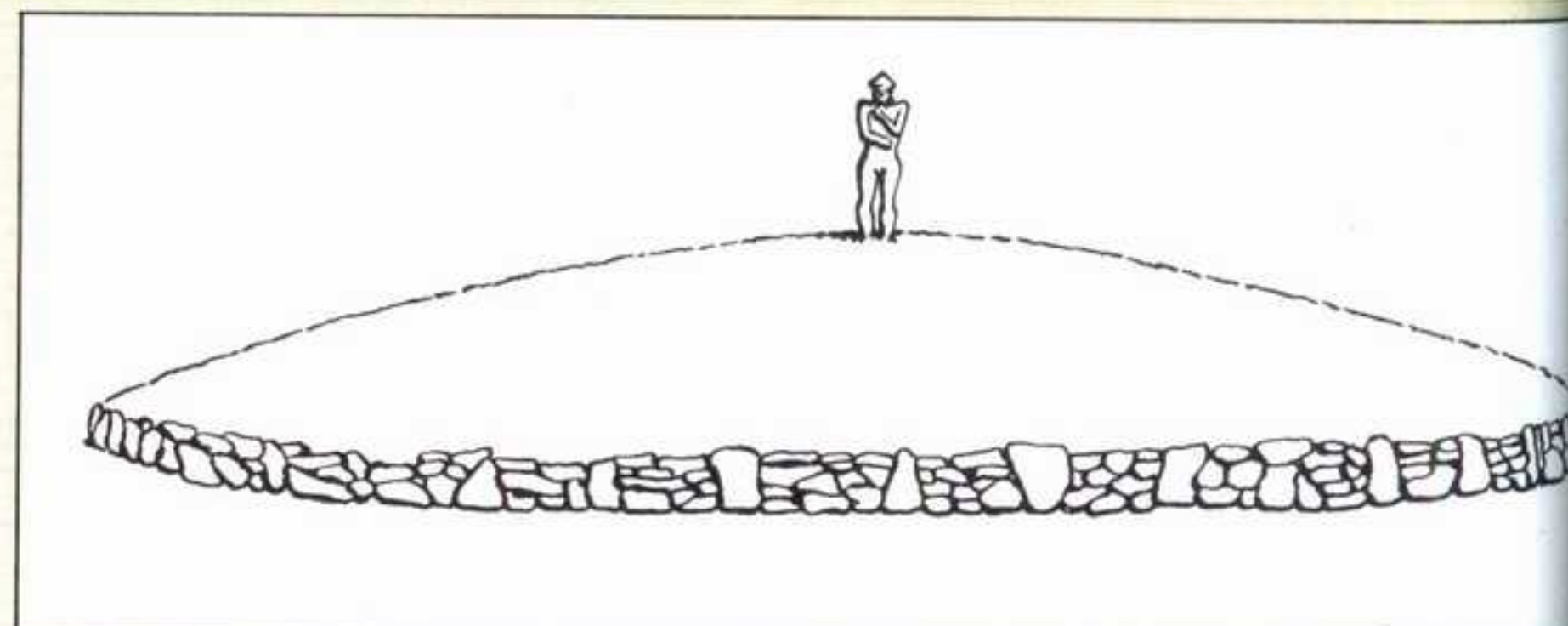
Apenas 10 años después que los celtas pusieran el pie por primera vez en suelo de Italia, una horda de galos penetró por las murallas de Roma. Los detalles del acontecimiento fueron recogidos con vergüenza por el historiador romano Livio. Incluso antes que los celtas alcanzaran la ciudad, los romanos estaban atemorizados. "Municipios aterrados sucumbían bajo las armas, mientras los vengadores llegaban vociferando; los hombres huían de los campos para salvar sus vidas; y desde la inmensa hueste, que cubría kilómetros de tierra con sus agitadas masas de caballería e infantería, llegó el grito ¡A Roma!" Después, cuando los dos ejércitos chocaron en las inmediaciones de la ciudad, los romanos no mostraron, decía Livio, ningún rasgo de la antigua virilidad romana. Oficiales y hombres huyeron juntos ante el primer grito de guerra celta "esperando sólo que su extraño enemigo desapareciera por la parte de tierra".

Se abrieron las puertas de la ciudad y los asombrados celtas penetraron. Como típicos conquistadores, vagaron en hordas por las calles, admirando, destruyendo, saqueando y aterrorizando al pueblo romano. "Por todas partes", decía Livio, "se escuchaban los gritos de triunfo, los chillidos de las mujeres o el llanto de los niños, el fragor de las llamas o el ensordecedor estrépito de los edificios derrumbándose, que les forzaba (a los romanos) a volver los ojos, sin querer, sobre alguna nueva calamidad."

La captura de Roma fue la mayor victoria de los celtas, pero el triunfo duró poco. Al cabo de sólo siete meses tuvieron que abandonar Roma, en parte por falta de comida, en parte por la disentería contraída durante la ocupación. Al dejarla, los vengativos celtas obligaron a los romanos a un acto final de humillación: ordenaron que la ciudad pagara un rescate



Una estatua, de tamaño real, de un luchador celta desnudo —originariamente un monumento sobre un túmulo funerario de 3 m de altura, como se ha dibujado abajo— data del siglo V a. de J. C. y fue hallada en 1962 en Hirschlanden, cerca de Stuttgart, Alemania. Nadie puede decir exactamente cuándo cayó del túmulo, partiéndose sus pies en la caída; pero una cubierta de tierra lo protegió de cualquier daño posterior y se ha conservado como la más antigua figura de piedra esculpida de finales del período de Hallstatt.



en oro por su liberación y presentaron su propio sistema de pesos para determinar la cantidad del pago. Cuando el magistrado romano se quejó de que los pesos celtas eran mayores que los romanos, el jefe celta arrojó también insolentemente su propia espada en la balanza y exclamó: “¡Ay de los vencidos!” —una expresión, decía Livio, “intolerable para los oídos de un romano”.

Intolerable o no, los romanos no se vengaron del insulto hasta más de 150 años después, en la batalla de Telamón, cuyos preparativos describió Polibio de un modo muy real. Aunque la visión de los guerreros celtas era, por aquel tiempo, familiar a los legionarios romanos, su actuación en masa, como Polibio aclaró, les era todavía incomprensible. Por ejemplo, la desnudez de los *gaesatae* celtas, o lanceros, era muy mal interpretada. Polibio creyó que se quitaban las ropas para luchar con más eficacia. La tierra de alrededor, observaba, “estaba cubierta de zarzas que podían engancharse en sus vestidos e impedir el uso de sus armas”. Pero la explicación de Polibio —plausible, puesto que se divulgó— era falsa; la costumbre de desnudarse antes de la batalla era un ritual —sin duda con algún significado religioso— practicado regularmente por los *gaesatae*.

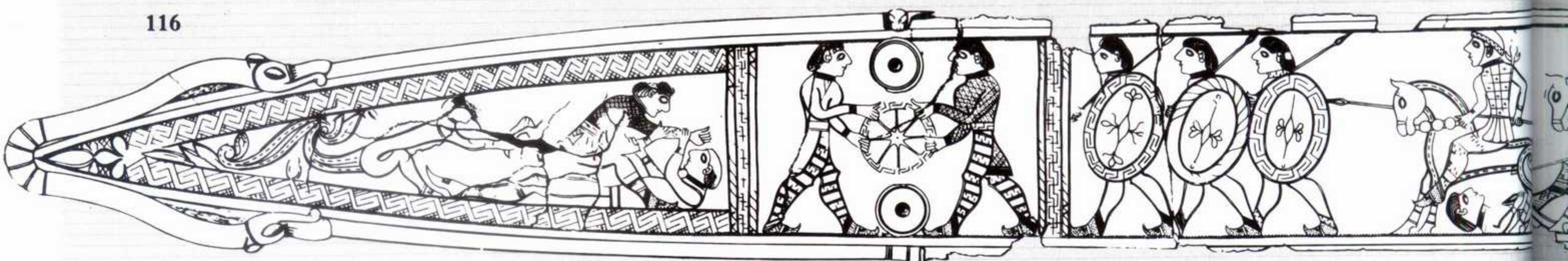
Polibio se iba asombrando por momentos ante el fanático entusiasmo de los celtas. Cuando las jabalinas romanas caían sobre los *gaesatae* desnudos, escribió, “estos hombres, en su furor impotente, se precipitaban salvajemente contra el enemigo y sacrificaban sus vidas”. De modo similar, cuando los soldados romanos penetraban entre los celtas para iniciar el combate cuerpo a cuerpo, éstos continuaban firmes en su posición incluso cuando eran acosados por los romanos. La espada celta, escribía Polibio, era de inferior condición; tenía roma la punta y solamente servía para cortar, no para clavar. Aun así, los celtas la manejaban con tal eficacia que tras los encuentros

iniciales con la espada, el ejército romano reforzó sus escudos y sustituyó los yelmos de metal por otros de piel.

La furia suicida de los celtas en Telamón dio como resultado una terrible matanza y una gran victoria para los romanos. Murieron unos 25.000 celtas y 8.000 fueron hechos prisioneros y paseados en triunfo por Roma tras el caudillo romano. La derrota señaló el fin de una guerra “que, si nosotros atendemos a la desesperación y bravura de los combatientes”, escribió Polibio, “y al número que tomó parte y murió en la batalla, no tendrá paralelo en ninguna guerra de la historia”.

Como guerreros, los celtas dieron a los griegos una impresión parecida. Los celtas que invadieron Grecia formaban parte de un movimiento masivo por la península balcánica, desde el centro de Europa. Conducidos por un jefe llamado Brennos, una banda de estos invasores llegó sólo por el botín, incluyendo las riquezas que creían escondidas en el santuario de Delfos. El historiador griego Pausanias describió las aventuras de Brennos y, como Polibio, quedó muy asombrado ante la furia de los celtas cuando la batalla iba mal para ellos. En el momento que sus escudos no podían protegerles de la lluvia de jabalinas y flechas griegas, “se lanzaban contra sus enemigos como bestias salvajes, llenos de rabia y coraje, sin ningún tipo de razonamiento; heridos con hachas y espadas, la ciega furia no les abandonaba mientras había aliento en sus cuerpos; incluso con flechas y jabalinas clavadas, continuaban con todo su ardor mientras duraba su vida. Algunos de ellos incluso se sacaban las lanzas con que habían sido heridos y las lanzaban o luchaban con ellas”.

Pausanias habló también con admiración sobre la caballería celta, haciendo notar su costumbre de enviar a la batalla hombres de caballería acompañados por dos asistentes montados que eran a la vez ex-



Dibujadas a partir de un original dañado, las escenas de una vaina de espada de bronce celta, de 68 cm, enterrada en el siglo IV a. de J.C., presentando un

pertos conductores. Mientras los guerreros luchaban, los asistentes permanecían al margen de la acción, preparados para proporcionar nuevas monturas cuando fuera necesario. Si el guerrero resultaba muerto o herido, uno de los asistentes tomaba su lugar en la batalla, mientras que el otro retiraba al guerrero del campo. Por ello, el poder real de la caballería celta, decía Pausanias, era el triple de lo que parecía, y los celtas, “en el momento álgido del combate, mantenían el número de su caballería al completo”.

Brennos fue un caudillo astuto. La ruta a Delfos pasaba a través del río Spercheios y de las Termópilas, y los griegos trataron de detenerlos en ambos lugares. Pero cuando obstaculizaban un paso, encontraban otro. Los griegos destruyeron un puente sobre el río, y Brennos, durante la noche, llevó sigilosamente a 10.000 de sus hombres más altos río abajo hasta un estrecho poco profundo (“y para empezar”, decía Pausanias, “los celtas son la gente más alta del mundo”); allí vadearon el río a pie, nadaron o flotaron hasta el otro lado, “utilizando los oblongos escudos de su región como balsas”.

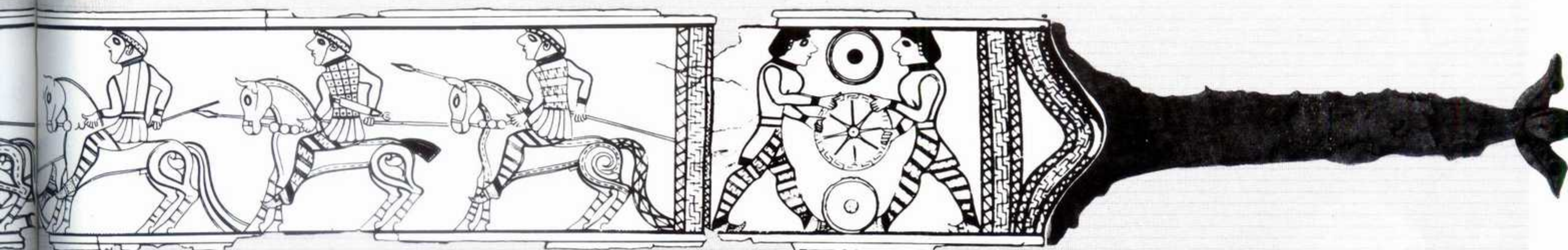
Sin embargo, Brennos nunca alcanzó su objetivo. Justamente a corta distancia de Delfos fue detenido por una combinación de resistencia griega y desastres naturales que Pausanias reivindicó como acciones de los dioses. Un terremoto, rayos y truenos y una terrible tormenta fueron seguidos de una noche de cruda helada y de nieve acompañada de desprendimientos de rocas. Todos estos elementos llenaron a los celtas de tal temor que durante la noche imaginaban enemigos donde no los había. Despertábanse del sueño y luchaban salvajemente con sus espadas, matándose e hiriéndose unos a otros.

El mismo Brennos resultó gravemente herido en el asalto a Delfos y, desesperado, se suicidó —bebiendo una gran cantidad de vino puro, escribió Pausanias—. El resto de su ejército se replegó hacia la fron-

tera griega de Macedonia, donde se unió con otra banda de celtas y cruzó los Dardanelos hacia el Asia Menor. Finalmente, algunos de estos celtas lucharon por introducirse hacia el interior, hasta una región montañosa cercana a Ankara, donde establecieron el pequeño reino de Galacia. Otros, saqueando, vagaron por lo que es actualmente Turquía, hasta que, en el año 230 a. de J. C., fueron definitivamente derrotados en la batalla de Pérgamo.

Después del desastre de Pérgamo, la influencia celta, que se había extendido sobre la mayor parte del mundo occidental, empezó a disminuir lentamente. Los intrépidos guerreros celtas, antes tan seguros de sí mismos y tan ansiosos de nuevas conquistas y riquezas, luchaban ahora desesperadamente por mantener lo que tenían. El Imperio Romano, al extender inexorablemente sus fronteras, incorporó todo el norte de Italia y la parte de Francia que queda entre los Alpes y los Pirineos. Una adquisición, hecha en el 125 a. de J. C., fue llamada simplemente la Provincia —conocida actualmente como Provenza— y, en el 59 a. de J. C., la Provincia tuvo un nuevo y ambicioso gobernador, Julio César. Inteligente y con mucho talento como jefe militar, César iba a ser el caudillo justiciero de los celtas.

Irónicamente, los celtas no eran la principal preocupación de César cuando llegó a la Provincia. Llegó allí para establecer una base poderosa desde la que poder emprender una campaña política que haría de él el único gobernador de Roma. Para realizarlo tenía que expulsar a Pompeyo y a Craso, sus dos compañeros del triunvirato en el poder —una maniobra que seguramente deseó realizar convirtiéndose en un héroe militar popular—. En la *Guerra de las Galias* César no dijo que planeaba deliberadamente conquistar toda la Galia. Pero, desde luego, así lo hizo, obteniendo para sí la necesaria popularidad y, además,



un panorama de temas bélicos: luchadores en combate cuerpo a cuerpo, soldados con ruedas que simbolizan la guerra, soldados de infantería y jinetes.

una fortuna en esclavos celtas. Como consecuencia, los celtas de la Galia, a pesar de sus valerosos aunque esporádicos intentos de proteger su independencia, acabaron siendo poco más que peones en el juego de César.

Los celtas contribuyeron grandemente a su propia caída, puesto que César jugó con la desunión celta. Como los innumerables estudiantes de latín han aprendido, César comienza su relato de la *Guerra de las Galias* observando que la Galia estaba dividida en tres partes. En realidad, cuando él marchó por primera vez contra la Galia, en el 58 a. de J. C., el país estaba dividido en cientos de pequeñas y grandes posesiones tribales, ninguna de ellas con fronteras fijas. Superpoblación, ganancias y amor por la aventura —las tres cosas que verdaderamente habían arrastrado a los celtas hacia nuevas tierras— los llevó también a luchar unos contra otros. Esto, a su vez, los convirtió igualmente en blanco apetecible para sus enemigos, realmente tan apetecible que, en el 58 a. de J. C., estaban siendo empujados por agresivos forasteros. Las tribus germánicas del otro lado del Rin presionaban sobre los pueblos celtas, forzando a éstos a buscar nuevos hogares en otro lugar.

La primera campaña de César en la Galia fue provocada exactamente por esta migración. Los helvetii, una tribu celta que vivía en Suiza, se vieron rodeados por los germanos y decidieron buscar una vida menos precaria en la Galia occidental. Para llegar allí, tenían que cruzar la Provincia romana, y César no quería que ninguna horda celta —calculada en 368.000 personas, según sus propias cuentas—, perturbara la paz de su territorio. Sobrecargados con mujeres, niños, esclavos y carretas llenas de objetos domésticos, los helvetii fueron una presa fácil para los legionarios romanos. César los acosó durante varios meses, y después, a comienzos del verano del 58 a. de J. C., les infligió una terrible derrota en Tou-

lon-sur-Arroux. Durante la batalla capturó a su jefe, y los restantes 130.000 helvetii, un pueblo vencido, regresaron hacia su patria.

Las noticias sobre el desastre de los helvetii hicieron que, inmediatamente, un número de tribus celtas se dirigieran a César con ofrendas de amistad. Cuando César volvió a la Provincia a finales de verano se pudo vanagloriar de haber subyugado aproximadamente la quinta parte de la Galia. En su perspectiva trágicamente dividida y estrecha, pocos celtas se dieron cuenta en este momento de que César estaba dividiendo sus tierras. Pero parece que al final un hombre lo hizo. Su nombre fue Dumnorix, noble de la tribu de los aedui con ambiciones de rey. Dumnorix trató de ayudar a los helvetii durante su migración; intentó agrupar a su gente contra César; y, cuando la guerra progresaba, quiso unir otras tribus celtas para oponer resistencia a los romanos, pero sus esfuerzos fueron vanos.

En el norte de la Galia, un grupo de tribus celtas, los belgae, vieron también el peligro. La segunda campaña de César en la Galia, al año siguiente, fue realizada precisamente para poner fin a la conspiración de los belgae. Estos, que vivían en lo que actualmente es Bélgica, eran obstinados, luchadores tenaces que alardeaban de que ninguna tribu invasora había obtenido ni un palmo de su territorio ni lo obtendría jamás. Pero tampoco se habían enfrentado nunca a un adversario tan favorecido por la suerte como César. César excavó trincheras, edificó fortificaciones y construyó torres móviles desde las que disparaban pesados proyectiles. Contra tales métodos los belgae estaban indefensos. De hecho, los habitantes de un *oppidum* quedaron tan asombrados ante las torres móviles, que abrieron simplemente las puertas de la ciudad y se rindieron.

César dio fin a su batalla contra los belgae en un solo verano. En otoño del 57 a. de J. C. pudo afir-

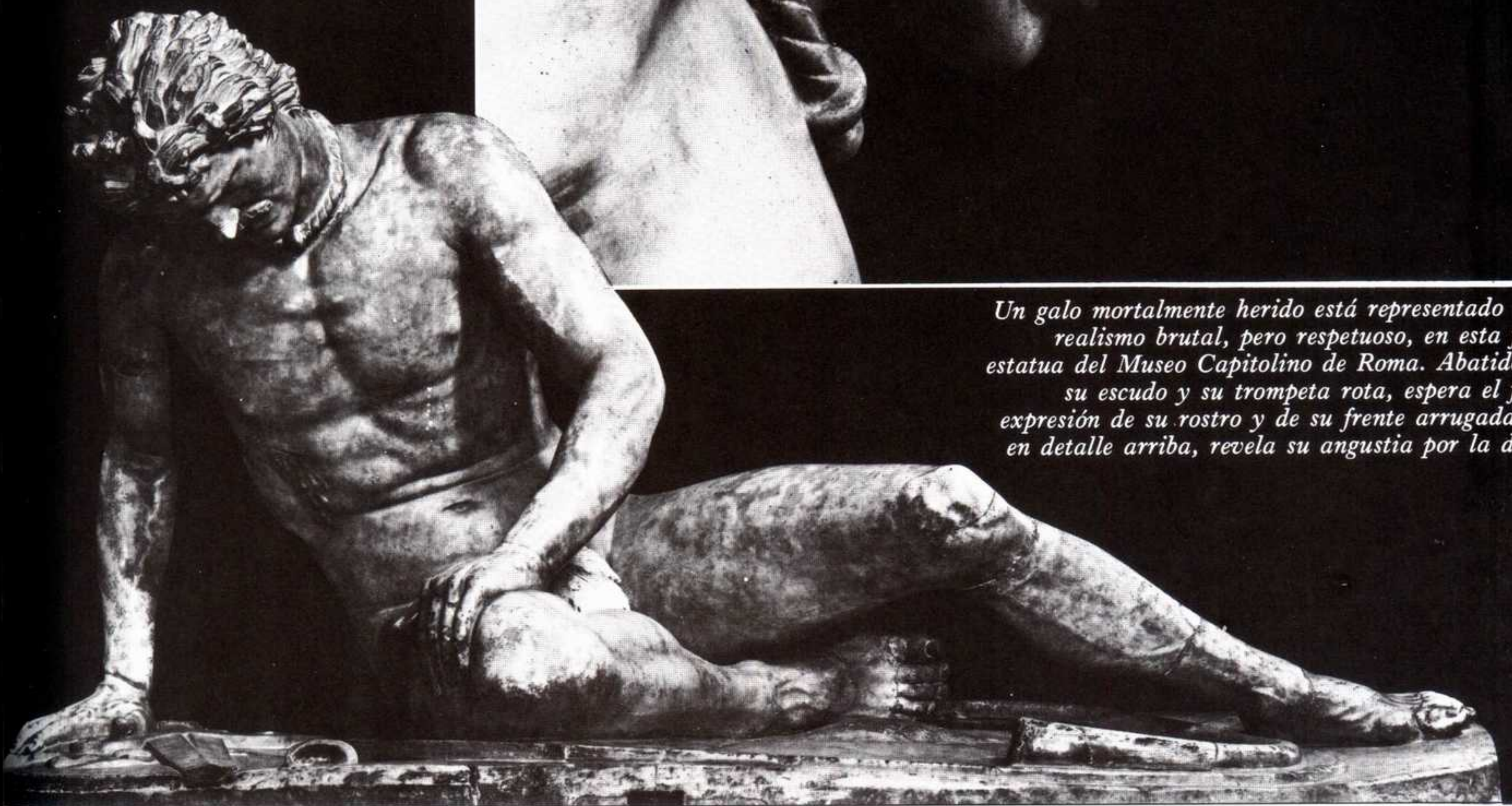
Tributo a un enemigo fuerte y tenaz

Los escultores clásicos que esculpieron a los celtas en bronce y mármol los mostraron como a enemigos vencidos. Aunque dejaron claro su respeto por el valor físico de los celtas y por el orgulloso desafío que mostraron cara a la muerte.

Las estatuas de mármol de estas páginas son copias romanas de bronce griegos perdidos y que coronaron probablemente un monumento en Pérgamo, ciudad griega en la costa occidental de la actual Turquía. El monumento fue erigido hacia el 220 a. de J. C. para conmemorar la victoria de la ciudad sobre las tribus galas establecidas en Asia Menor unos 50 años antes. Estas figuras evidencian la fiera lucha que los galos realizaron contra las legiones griegas, puesto que no retratan enemigos débiles o rastros sino guerreros bárbaros de fuerte constitución. Un escritor clásico admiró tanto la bravura de los celtas en la batalla que dijo de ellos: "Tanto desprecian la muerte que combaten desnudos a excepción de un cinto."

Antes que afrontar la humillación de la captura, un aguerrido soldado celta ha matado a su mujer y después vuelve la espada contra sí mismo. En el detalle de la estatua, arriba, la fuerza de la cara del guerrero cuando lanza su última mirada hacia atrás, a su enemigo, habla elocuentemente del fiero coraje que caracterizó siempre a todos los guerreros celtas.





Un galo mortalmente herido está representado con un realismo brutal, pero respetuoso, en esta famosa estatua del Museo Capitolino de Roma. Abatido sobre su escudo y su trompeta rota, espera el fin. La expresión de su rostro y de su frente arrugada, vista en detalle arriba, revela su angustia por la derrota.



Las monedas de la izquierda, de unos 12 mm de diámetro, fueron acuñadas en la segunda mitad del siglo I a. de J. C. para conmemorar la Guerra de las Galias. En las dos primeras —ambas romanas, de plata— los aurigas celtas atacan en el combate. En la de arriba, un guerrero empuña un escudo, una lanza y una trompeta en forma de cabeza de jirafa. En la del centro, un auriga mantiene las riendas mientras un lancero entra en acción. La de abajo, acuñación celta en oro, utiliza elementos clásicos —una figura y una inscripción— en honor del jefe galo.

mar que la mayoría de las tribus celtas de la Galia habían quedado subyugadas a Roma. Pero muchas quedaron sometidas por coacción y hubo frecuentes actos de rebeldía. Los veneti, por ejemplo, que vivían en la costa de lo que actualmente es Bretaña, cogieron a dos enviados de los romanos y anunciaron que era mejor morir como celtas libres que vivir como esclavos romanos. Muchos de los *oppida* de los veneti estaban situados sobre promontorios sólo accesibles durante la marea baja. Además, los veneti eran marineros, lo que dificultó su captura al ejército de César, acostumbrado a luchar en tierra.

Pero, al final, César los empujó hacia su propio campo de juego. Atacó a los barcos de corteza de roble de los veneti, que se hacían a la mar, con una flota de rápidas falúas construidas en el mismo lugar. Los navegantes romanos, armados con armas provisionales —un cuchillo curvo unido a una estaca—, cortaron las drizas de los veneti, hicieron caer las velas y el cordaje sobre el puente y abordaron los navíos sin defensa para matar a su tripulación, amedrentada por el pánico, y quemar sus barcos. Una vez destruidos varios barcos de esta forma, la flota de los veneti dio vuelta y huyó. Pero su suerte había desaparecido: el viento cesó y la flota quedó parada. Las falúas romanas, empujadas por remeros, alcanzaron la flota y la destruyeron completamente. César trató duramente a los veneti por su intento de rebelión: ejecutó a sus jefes y esclavizó a todos los hombres de la tribu.

En toda la Galia, cuando los celtas se dieron cuenta por fin del peligro mortal que César significaba, la resistencia se convirtió en una preocupación que desplazó la mayoría de los aspectos agradables de la vida. Los talleres de los herreros se convirtieron en fábricas de espadas y jabalinas, de escudos y yelmos —armas de carácter estrictamente utilitario, nunca más embellecidas con elegantes dibujos ceremonia-

les—. No había tiempo para la fantasía una vez que los galos concentraron toda su atención en la guerra.

En el 54 a. de J. C., César continuaba los preparativos para la guerra y estaba a punto de emprender una expedición contra Britania. Pero se inquietó tanto ante una posible rebelión celta, que decidió llevarse como rehenes a sus posibles jefes. Uno de éstos era su antiguo enemigo Dumnorix; mas Dumnorix se negó a ir. Convencido de que César pretendía asesinarlo en cuanto estuviera fuera de la Galia, huyó del campamento romano y se dirigió a su patria. César envió una tropa de caballería para traerlo con órdenes de matarlo si rehusaba volver —cosa que él hizo—. Cuando los romanos le hirieron de muerte, él gritó varias veces: “Soy un hombre libre en un estado libre.”

Con la muerte de Dumnorix, el espíritu de resistencia celta creció aún más fuerte. Pronto surgió una gran insurrección entre los eburones, pueblo que vivía en la Bélgica actual. Conducidos por un patriota llamado Ambiorix, los eburones atacaron la guarnición local romana, engañaron a los jefes con embustes para que dejaran su territorio, y después, mediante una estratagema igual a la de César, emboscaron y aniquilaron a la columna romana cuando atravesaba una estrecha garganta.

Exaltado por el éxito de su aventura, Ambiorix persuadió a dos tribus, los nervii y los aduatuci, que intentaran lo mismo con las guarniciones asentadas en su tierra. En la preparación de este ataque, una fuerza conjunta de nervii, aduatuci y eburones rodeó la guarnición, cerca de la actual Namur, con una muralla de 3 metros de alto y una trinchera de 4,50 metros de ancho. También construyeron torres de escalada y ganchos de aferramiento iguales a los utilizados por los romanos. Desde estos lugares de asedio derramaron sobre los techos de cañas del campamento romano bolas de arcilla al rojo vivo y fle-

chas incendiarias y trataron de iniciar un gran fuego. Y aunque, al final, fueron expulsados por un ejército de socorro mandado por el mismo César, lograron destruir el mito de invencibilidad de los ejércitos romanos.

Las tribus galas, dejando a un lado sus antiguas rivalidades, empezaron a trabajar juntas en la causa común de liberarse de la dominación romana. En el 53 a. de J. C., Indutiomarus, jefe de los treveri, reunió un ejército formado por senones, cornutes, nervii, aduatuci y eburones, junto con sus propias fuerzas, que César consideró lo mejor de la Galia.

Indutiomarus propuso llevar a las seis tribus juntas para capturar los cuarteles generales de Labieno, general favorito de César, localizados cerca de la actual ciudad francesa de Mouzon. Sin embargo, el astuto Labieno introdujo secretamente en su campamento un contingente de caballería. Imaginando que los romanos sólo serían capaces de una acción defensiva, los celtas rodearon la guarnición y se pasaron el día lanzando proyectiles contra la muralla y gritando ofensas a los romanos. Labieno no respondió, pero durante la noche, mientras los celtas descansaban confiados en un falso sentido de superioridad, abrió de repente las puertas del campamento y arremetió con la caballería, desbaratando los planes celtas y matando a Indutiomarus.

Uno tras otro, los jefes celtas intentaron sublevaciones parecidas, pero lograron un fin semejante. César, despiadadamente, lograba desbaratar todos los intentos de revuelta. Acco, el jefe de una desafortunada revuelta entre los senones y los carnutes, fue azotado y muerto ante las tropas romanas. Ambiorix fue perseguido por un ejército romano asignado exclusivamente para su captura, que nunca se consiguió; Ambiorix desapareció con un grupo de los suyos en las Ardenas, y nunca se oyó hablar de él.

Finalmente, en el año 52 a. de J. C., surgió un hombre que no sólo era un adversario digno de César, sino que poseía además una personalidad lo suficientemente fuerte como para unir a los celtas disidentes y convencerlos a permanecer unidos. Su nombre era Vercingetorix. Hombre alto y apuesto, era hijo de un capitán de la tribu de los arverni, cuyas tierras incluían la actual Auvernia. Como cualquier noble celta de su época, Vercingetorix era obstinado y ambicioso, seguro de sí mismo y deseoso de mayor autoridad. Pero también era previsor y precavido. No se precipitaba en las situaciones sin estudiarlas primero, y planeaba sus movimientos por adelantado, haciendo los preparativos necesarios para conseguir el éxito. Además era un agudo conocedor de la naturaleza humana: sabía cuándo utilizar la adulación, cuándo la fuerza, y cómo hacer olvidar a la gente sus pequeñas rivalidades y trabajar al unísono por la causa celta.

En el invierno del 53-52 a. de J. C., un grupo de jefes celtas se reunió para planear una acción conjunta contra César, prometiendo luchar hasta la muerte, porque, como el mismo César dijo después, ellos pensaban que era mejor "morir en combate que deshonrar su antiguo renombre guerrero y perder la libertad que habían recibido de sus antepasados".

César no dice si Vercingetorix asistió a esta reunión, aunque probablemente sí estuvo; pues de inmediato urgió a los arverni a que se unieran a la rebelión. Cuando los ancianos de la tribu se resistieron, formó un ejército por sí mismo y lo utilizó para ejercer el control sobre la tribu y logró el apoyo del pueblo de los arverni. En resumen, se convirtió en el jefe de todos los rebeldes.

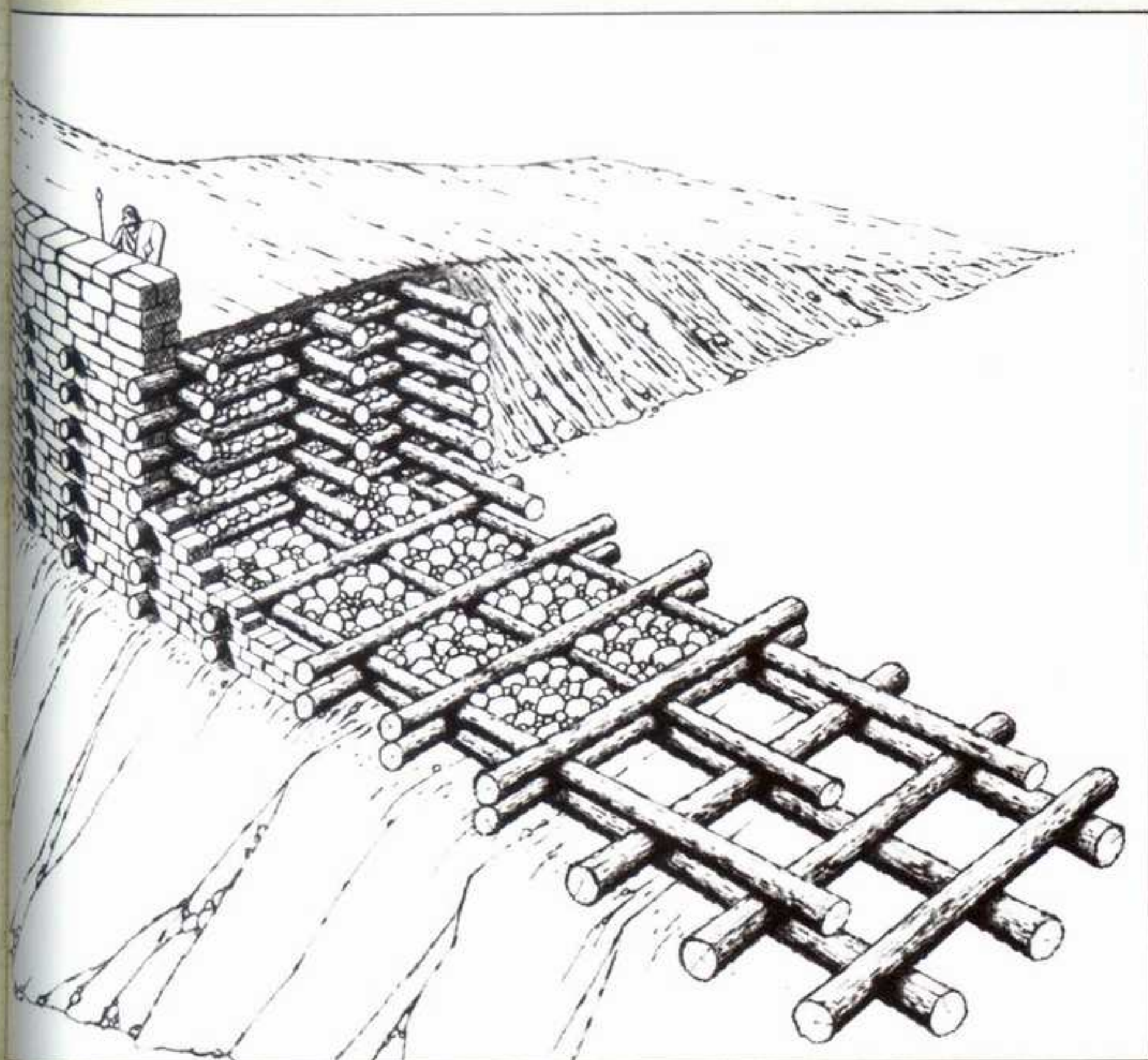
Inmediatamente, Vercingetorix envió delegados por toda la Galia central y occidental para requisar hombres y armas a fin de realizar un esfuerzo supremo contra César. Mediante la persuasión, sobornos y

amenazas, reunió unas fuerzas que representaban las tres cuartas partes de la Galia; en teoría, un ejército nacional. Pero jamás fue un verdadero ejército. En vez de estar organizado en divisiones, formaba una coalición de unidades tribales, cada una mandada por su propio jefe tribal. Y en virtud de las ambiciones personales de los jefes individuales y las relaciones no demasiado amistosas entre algunas tribus, resultó un ejército difícil de controlar. Con todo, Vercingetorix consiguió mantenerlo unido con tacto y disciplina. Se reunía con sus jefes diariamente para discutir objetivos y asignar misiones y trataba severamente a los indecisos mandándolos a casa, decía César, con las orejas cortadas y un ojo arrancado "para imponer moral a los demás".

Por sus tácticas, parece evidente que Vercingetorix había estudiado el sistema militar romano y descubierto sus debilidades. Al reclutar guerreros, por ejemplo, pedía especialmente jinetes, sabiendo que serían esenciales en la guerra de choque y retirada que pensaba llevar contra los romanos. También se dio cuenta de que las tropas romanas luchaban mejor cuando César estaba presente, y en una de sus primeras acciones trató —sin éxito, como parece— de evitar que César uniera sus legiones.

La necesidad de forraje para su ejército era otra debilidad de César, y Vercingetorix la explotó utilizando su caballería para interceptar las salidas de los forrajeadores de César. También instituyó la táctica de quemar los almacenamientos de cereal para evitar que César se apoderara de ellos. En realidad, fue esta política la que precipitó el primer gran enfrentamiento de Vercingetorix con los romanos.

El choque tuvo lugar en Avaricum, cerca de la moderna ciudad de Bourges, en la tierra de los bituriges, por donde a la sazón pasaba un ejército romano. Vercingetorix envió mensajeros a los bituriges, dándoles prisa para que quemaran sus ciudades, de modo



Por su resistencia al fuego y su solidez ante los arietes, la muralla gala, o *muris gallicus* —así llamada por Julio César que se encontró con ella durante sus campañas contra los galos— fue una invención de los celtas para sus plazas fuertes. El diagrama de arriba revela la fuerte construcción. La parte interna era una armazón a base de troncos puestos a lo largo y a lo ancho y lazados o clavados en las intersecciones para lograr una gran firmeza: los espacios internos se llenaban con piedra y cascote. Una muralla de piedra formaba una superficie resistente al fuego. Por la cara interna de la muralla se adosaban rampas de tierra, lo que proporcionaba a los defensores celtas un fácil acceso a sus puestos de batalla detrás del parapeto protector de piedra.

que César se viera privado de suministros. Los recalcitrantes bituriges estuvieron de acuerdo, pero pidieron a Vercingetorix que les permitiera salvar una —Avaricum, su ciudad principal y orgullo de su cultura—. Este, contra sus propias ideas, acabó por consentir y contribuyó con una fuerza de guerreros a la defensa del *oppidum*.

A pesar de la posición estratégica de Avaricum (páginas 124-125), César decidió tomarla: Avaricum era un gran depósito, y los suministros de comida de su ejército —debido a las nuevas tácticas celtas— estaban disminuyendo peligrosamente. Con su método usual, César acampó en la única proximidad conveniente de la ciudad y empezó a construir grandes torres de escalada y dos grandes rampas que conducían a las murallas de Avaricum. Mientras tanto, los celtas, que habían aprendido una o dos cosas sobre técnicas defensivas en los años que habían sido víctimas de las tácticas de asedio romanas, resistían ferozmente a los romanos. Enlazaron los garfios de aferramiento romanos y los arrastraron hasta el interior de las murallas con molinetes. Construyeron un túnel bajo la rampa romana utilizando técnicas que habían desarrollado en la minería del hierro, y prendieron fuego a los soportes de madera. Cuando se levantaron las torres de asedio romanas, Vercingetorix ya había construido otras sobre las murallas de Avaricum, tan altas o más, y las cubrió —como César cubría partes de sus obras de asedio— con pieles como protección contra los proyectiles encendidos. Cuando las tropas romanas arrastraron sus torres contra las de Avaricum, los defensores las recibieron con descargas de piedras, betún caliente y grasa hirviendo.

Pero los defensores de Avaricum no eran competidores que pudieran ponerse a la altura de los romanos, y así como el asalto continuaba, Vercingetorix vio que el destino de Avaricum estaba echado y

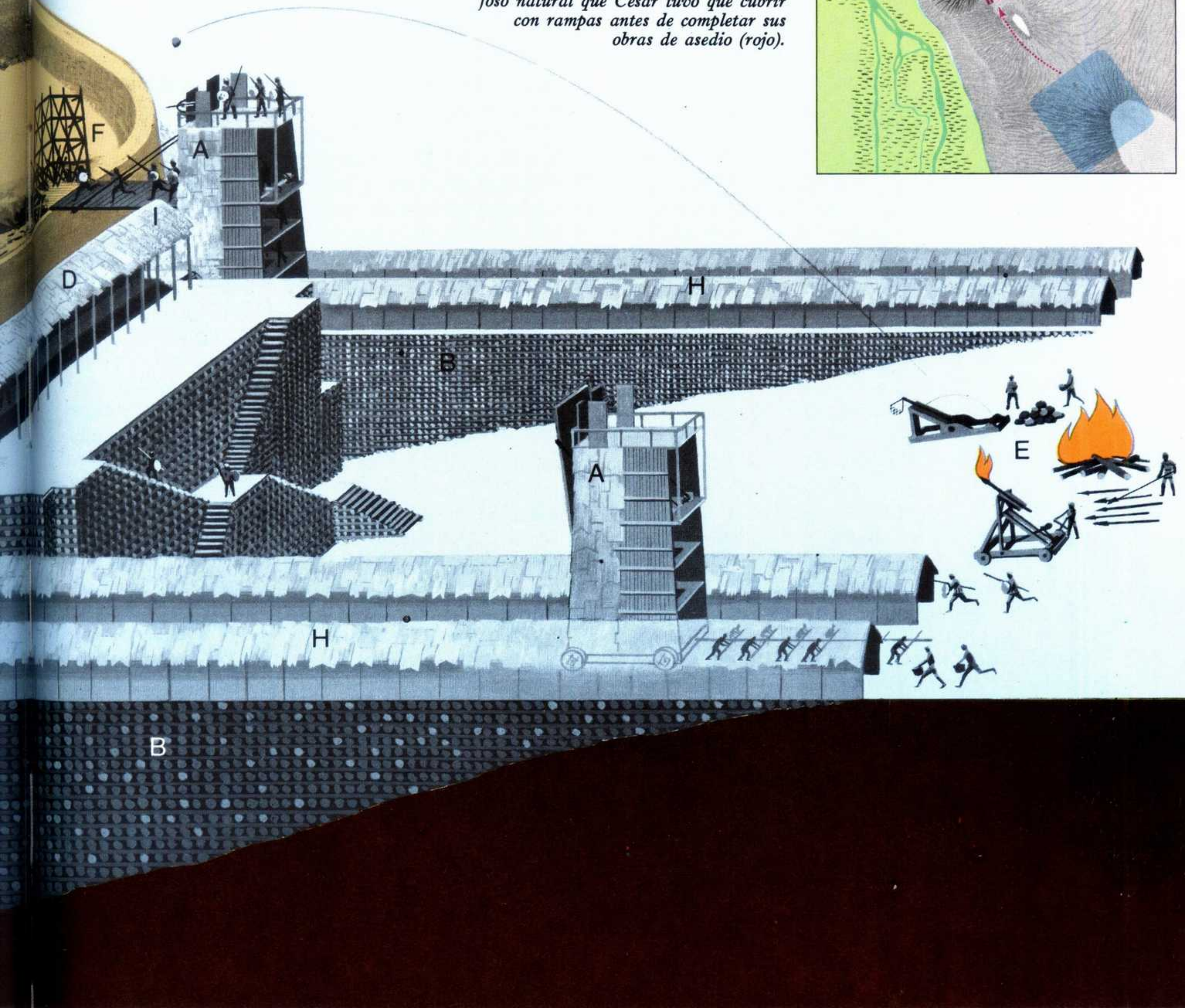
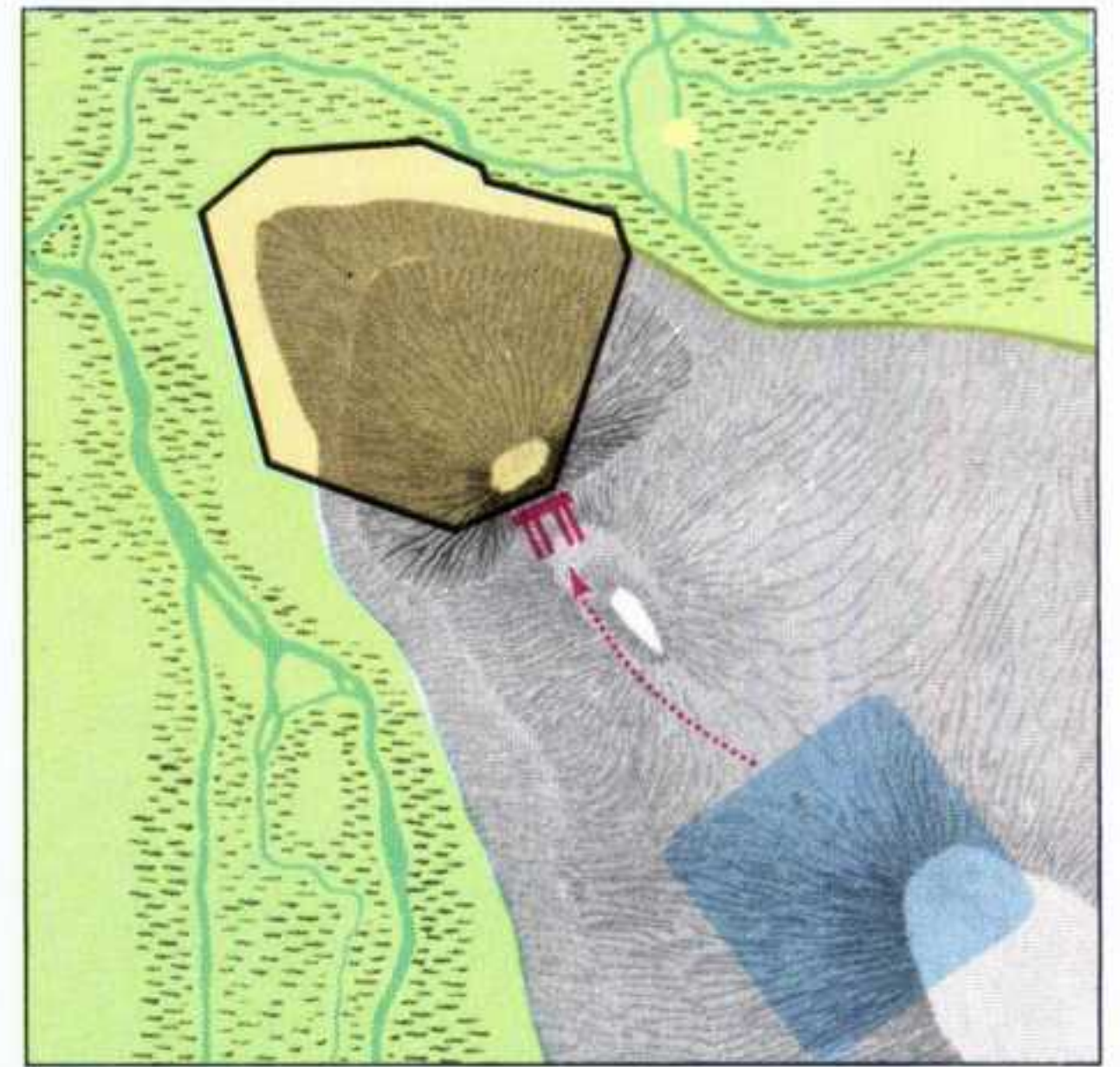
Obras de asedio para una ciudad condenada

Una de las luchas más amargas de la historia celta fue su defensa, durante 27 días, de la ciudad gala de Avaricum. Con el fin de capturar la ciudad y la gran provisión de cereales tan esencial para el mantenimiento del ejército romano, César ordenó levantar frente a las murallas de la ciudad las colosales obras de asedio que se representan en estas páginas. Con maderos extraídos de bosques cercanos, los romanos construyeron torres de 25 m de altura —rampas de casi 120 m de longitud sobre las que podían rodar las torres— y una terraza de 25 m de altura para las piezas de artillería. Todo el ganado que César podía capturar era sacrificado, y sus pieles frescas servían de cubiertas resistentes a las llamas para los cobertizos de madera bajo los cuales los soldados trasladaban sus materiales de construcción y la artillería. Pero los galos se desquitaban a tiempo construyendo contratorres sobre la muralla, excavando un túnel en una de las rampas romanas e iniciando un incendio en un inútil esfuerzo por demoler toda la estructura preparada por los romanos.

A los 25 días de asedio, las obras romanas (azul) estaban dispuestas para ser utilizadas en el asalto de Avaricum (marrón claro). Las torres de asalto romanas (A) sobre las rampas de troncos y tierra (B) asomaban sobre la muralla gala (C). Los legionarios romanos, en el corredor de la artillería (D), soportaban una lluvia mortal de jabalinas y flechas de acero encendidas, mientras que los soldados de la última fila (E) manipulaban las catapultas para lanzar una granizada de proyectiles pesados. Los galos, mientras tanto, habían levantado sus contratorres (F) y completado el túnel (G) dentro de la rampa romana. A comienzos del día 26, los romanos vieron arder la rampa y retiraron una de las torres. Protegidos por las barracas cubiertas (H), corrieron a apagar el fuego. El día 27, los romanos destruyeron una torre gala y se lanzaron en bandada sobre un puente levadizo (I) contra la muralla gala. Siguió una terrible masacre y sólo un pequeño grupo de celtas (J) logró escapar.



Fortificada tanto por la naturaleza como por el hombre, Avaricum (marrón) estaba protegida en tres de sus lados por terrenos pantanosos (verde). Sólo por el sudeste podían los romanos acampados (azul) aproximarse por tierra firme. Y aun allí, el terreno se inclinaba hacia la base de la muralla de Avaricum para formar un foso natural que César tuvo que cubrir con rampas antes de completar sus obras de asedio (rojo).



trató de retirar sus tropas. Irónicamente, la huida fracasó por culpa de las mujeres de Avaricum, que con sus gritos de protesta alertaron a los romanos de su plan de huida. Entonces cayeron nuevos desastres sobre los celtas. Empezó a llover abundantemente, y los hombres que guardaban la muralla de la ciudad buscaron cobijo, dejando demencialmente desatendida la defensa. Aprovechando esta oportunidad, las tropas de César franquearon las murallas e irrumpieron en las calles de Avaricum, matando a sus habitantes a diestro y siniestro. Según César, nadie fue perdonado, ni "ancianos ni mujeres ni niños". De los 40.000 habitantes de Avaricum, sólo 800 lograron escapar.

Pero Vercingetorix no se desanimó ante este desastre. Inmediatamente reunió a sus jefes y, utilizando sus dotes de orador, les persuadió a no abandonar la causa. Les recordó que la defensa de Avaricum no había sido una acción prudente, y prometió que conseguiría ayuda para la rebelión de tribus que aún no formaban parte de la confederación. Para cumplir su promesa, envió emisarios por toda la Galia para reclutar nuevas tropas, exigiéndoles especialmente arqueros. Nunca utilizados antes contra César, estos arqueros celtas aumentaron bastante rápidamente la moral y la eficacia del ejército de Vercingetorix.

César retuvo sus tropas en Avaricum durante varios días y se aprovisionó de recursos, bastante disminuidos. Después se lanzó a la persecución de Vercingetorix, que ya había alcanzado Gergovia, la ciudad principal de su propio pueblo, los arverni, y el centro de la rebelión celta. Gergovia estaba en la cima de una montaña y era prácticamente inexpugnable. César trató, de varias maneras, de atraer a Vercingetorix al valle, pero éste rehusó sabiamente una batalla a campo abierto, donde las experimentadas legiones romanas podían dejarle fuera de combate. En cambio, hostigaba a los romanos casi dia-

riamente con rápidos ataques de la caballería, colocando a sus arqueros entre los jinetes para incrementar su poder de sorpresa.

Finalmente César decidió tomar Gergovia por asalto; para ello fingió un ataque desde un flanco, cuando, en realidad, se acercaba por el otro. Pero justo cuando la primera oleada de soldados romanos alcanzaban las murallas del *oppidum* sobre la cima de la montaña, fueron atacados por los celtas desde una parte inesperada y obligados a retirarse, lo cual constituyó una derrota, ya que César admitió que al final del encuentro había perdido 700 hombres.

Las noticias de este fracaso romano se extendieron por toda la Galia, y pronto el país resonó con los pasos de los nuevos reclutamientos para el ejército de Vercingetorix. Tras siete años de lucha, parecía que toda la Galia estaba por fin unida. El ejército celta quedó engrosado por miles y miles de hombres, muchos de ellos procedentes de tribus que en otro tiempo habían sido aliadas de Roma. Caminando día y noche por los territorios amigos que podía encontrar, César se dirigió hacia el sur, con el ejército celta pegado a los talones.

En el verano del 52 a. de J. C., Vercingetorix estableció sus cuarteles generales en la ciudad fortificada de Alesia, cerca de la actual Dijon, y desde allí envió un destacamento para cortar a los legionarios romanos su convoy de avituallamiento. La emboscada falló y el ejército de César volvió sobre sus pasos. Siguiendo a los celtas hasta Alesia, César sitió la ciudad —poniendo en movimiento lo que iba a ser el encuentro decisivo de la guerra—.

Previamente, Vercingetorix había almacenado en Alesia provisiones suficientes para mantener una guarnición de 20.000 hombres durante 30 días. Sin duda pensó que podía mantenerse a salvo contra un bloqueo hasta que le llegara ayuda, pero calculó mal. También erró en su decisión de enviar toda su ca-

ballería a reclutar ayuda para la fortaleza, pues quedaba él sin una fuerza móvil que le buscara suministros suplementarios y sin medios para dificultar las operaciones de asedio de los romanos. Con ello César quedó libre para realizar uno de los planes militares más sagaces de su carrera. Las fortificaciones romanas de Alesia incluían un círculo de dos trincheras paralelas de 6 m de ancho, en las que se vertió agua de los ríos vecinos hasta formar un foso; una muralla y empalizadas de 4 m de altura, con torres colocadas a intervalos de 24 m; campos de lo que César llama *stimuli*, púas de hierro clavadas en tierra y levemente cubiertas, y ocho hileras de agujeros cubiertos con ramas y con agudas estacas clavadas en el fondo que formaban una especie de trampas humanas espantosas.

Desde dentro de Alesia, los celtas observaban estos preparativos con temor creciente y moral cada vez más baja. Conforme los días se convertían en semanas y los alimentos decrecían, algunos llegaron a recurrir al canibalismo, utilizando para ello, decía César, "los cuerpos de aquellos cuya edad los hacía aparecer inútiles para la guerra". Finalmente, después de casi un mes, llegó la ayuda: un enorme destacamento que César calculó en un cuarto de millón de hombres y que se extendía unos cinco kilómetros a lo largo de la llanura de Alesia.

A la vista de estos refuerzos, el ánimo de los celtas creció, pero los dos ejércitos tenían dificultad de comunicarse a través de las obras romanas que rodeaban el *oppidum*. Desde las murallas de Alesia, Vercingetorix trató, con poco éxito, de coordinar sus actividades con las del ejército de ayuda. Mientras éste atacaba la posición romana con hondas, flechas y piedras desde el exterior, Vercingetorix condujo un destacamento fuera de la ciudad para echar cañas en la trinchera más cercana a la ciudad y llenarla con escombros. Pero los romanos la habían excavado con

seguridad. Los celtas quedaron atrapados en los *stimuli*, o se hundieron en los hoyos y quedaron clavados, o fueron alcanzados por pesadas jabalinas lanzadas desde las murallas y torres y, así, perecieron en todas partes. Después de cuatro días de esfuerzos inútiles, el ejército de ayuda renunció a la empresa y desapareció.

Siendo entonces su posición imposible, Vercingetorix reunió a sus jefes en la mañana siguiente y les dijo que, puesto que él había emprendido la campaña por la libertad de su pueblo más que por interés personal, estaba dispuesto a ofrecerse a sí mismo a los romanos como rehén, de la forma que los romanos quisieran, vivo o muerto. Lo entregaron vivo, y los romanos ordenaron llevarlo a Roma, donde en el año 45 a. de J. C. fue paseado por las calles como cautivo. Inmediatamente después fue ejecutado como enemigo peligroso del pueblo romano.

Con la muerte de Vercingetorix, la Galia feneció; ofrendas a los dioses, sacrificios drúidicos, oratoria y valor celtas —todo fue en vano—. Aunque la resistencia perduró y se movilizó durante un año más, ya nunca fueron los celtas una verdadera amenaza para Roma. Un siglo después de César, el emperador romano Claudio se unió a su general Aulo Plauto para terminar la conquista de Britania. La mayor parte del mundo celta quedó finalmente postrado, sus campos devastados, su idioma olvidado, sus dioses convertidos en dioses romanos.

Las antiguas costumbres se mantuvieron solamente en Irlanda. Encerrada dentro de su línea de costa, impidió los avances de vías y acueductos romanos que entonces atravesaban todo el sur de Britania, y a salvo de los ruinosos efectos de los conflictos con Roma, Irlanda se conservó como un mundo aparte. Fue en su mundo, más que en ningún otro lugar, donde las antiguas leyendas y leyes celtas, los símbolos celtas y la voz celta, se mantuvieron vivos.

Capítulo sexto: El legado celta



De todas las paradojas de la historia de los celtas, ninguna sorprende más que la forma en que su cultura sobrevivió a su conquista por Roma. De aquellos días glorificados en las cruentas leyendas como Era de los Héroes surgió una nueva época conocida como Era de los Santos. Bajo la égida de una rama de la Iglesia Católica que se estableció en Irlanda, los estudiosos celtas enriquecieron la vida intelectual de Europa. Fundaron monasterios, sirvieron de maestros a miembros de cortes reales y crearon una literatura distinguida por su estilo, sabiduría, metáforas e ingenio.

Lejos del conocimiento no literario de los bardos y los druidas, floreció allí una nueva herencia literaria —que, junto con los logros artísticos celtas, constituye el gran regalo al mundo moderno—. A diferencia de sus logros materiales, muchos de los cuales no superaron los embates del tiempo, el legado intelectual celta irlandés resultó indestructible. Más de medio milenio después de que se formara su legado, inspiró y modeló parte de la más hermosa poesía y prosa de los tiempos modernos. E, irónicamente, esta herencia de los celtas fatalmente desunidos se convirtió en la fuerza aglutinante de uno de los pueblos del mundo más lealmente nacionalistas: el irlandés.

Como el ave fénix, este legado literario tomó forma durante un período en que el mundo celta, en otro tiempo grande, se hallaba en ruinas. Al final del siglo I d. de J. C., las victorias romanas en la Galia y Britania habían reemplazado las soberanías tribales celtas por la burocracia romana. Los antiguos dioses celtas de los druidas se habían fundido con

los de Roma. Los *oppida* celtas se habían convertido en ciudades mercantiles romanizadas; los artesanos celtas, que no habían perdido su habilidad, fabricaban ahora productos de diseño romano, y los nobles celtas vivían en villas idénticas a las hermosas casas que los señores tenían en Roma, con complicados suelos de mosaicos de dibujo clásico y calentadas con aire caliente de hornos subterráneos. Los jóvenes celtas servían en el ejército romano; muchos de ellos se hallaban en las nuevas fortalezas fronterizas romanas de la Galia, donde se intentaba contener la última oleada de invasiones del norte: tribus que los romanos denominaban diversamente teutones y germani.

En la misma Britania, donde la presencia romana fue mucho menos penetrante, quedó poco del antiguo estilo celta. Cuando los romanos abandonaron Britania en el año 367 d. de J. C., ante la imposibilidad de gobernar este país sin un constante despliegue de fuerza, su lugar fue rápidamente ocupado por otros invasores, los anglos y los sajones, y los habitantes celtas de la isla quedaron, una vez más, inmersos en otra cultura. Con el despertar de estas invasiones, los pueblos celtas de Britania sobrevivieron únicamente en Gales, Escocia y la isla de Man. Un grupo emigró a su patria ancestral en el continente europeo y estableció un nuevo reino en la antigua tierra celta de Armorica, en la región llamada actualmente Bretaña francesa.

No obstante, al otro lado de Britania y del Mar de Irlanda, la vida continuaba como antes. No invadidas por romanos, ni anglos ni sajones, las gentes de Irlanda permanecieron invariablemente celtas. Conservaron su herencia celta con una tenacidad que llegó incluso a la invención de un origen mitológico que hacía de los celtas irlandeses un pueblo escogido. Concebida nadie sabe dónde y llevada a la escritura por amanuenses irlandeses en algún momento

Motivos celtas familiares —espirales, líneas entrecruzadas y caras rígidas de ojos almendrados— embellecen el Cristo y otras figuras en esta representación de la crucifixión de Irlanda, del siglo VII d. de J. C. La pieza, forjada en bronce dorado, mide 20 cm de altura y tiene agujeros en los extremos, lo que indica que sirvió de placa ornamental para la cubierta frontal de un libro.

de la Edad Media, esta extraordinaria pseudohistoria, que se llama *El libro de las Invasiones*, pretende demostrar que el pueblo irlandés es una raza que descende de los dioses.

Las historias de este libro narran que Irlanda fue ocupada por una sucesión de pueblos diversos, el último de ellos formado por los celtas —llamados en el libro Miliesios, o Hijos de Mil—. De estos antecesores míticos de los irlandeses, que llevaban nombres como Cessair, Parthelonians, Nemedians, Fir Bolg, Fomoiri y Tuatha De Danaan, se decía que poseían destacadas características. Los Cessair, por ejemplo, eran una casta cuyas mujeres superaban el número de hombres en razón de tres a uno, mientras que los Fomoiri eran fantásticas criaturas belicosas con un solo ojo, un brazo y dos sinistras dentaduras.

Los piadosos monjes que escribieron con cariño gran número de historias tradicionales celtas no siempre garantizaron la veracidad de sus contenidos. “Yo no acepto como materia de fe cierta algunas cosas de esta historia”, advirtió un escribano no identificado. “Algunas cosas son patrañas diabólicas, otras son invenciones poéticas; algunas tienen cierta apariencia de veracidad, otras no la tienen, y las hay que intentan entretener a los simples.” No obstante, en muchas de las antiguas historias hay elementos que no son pura ficción. El famoso ciclo del Ulster, que contiene la historia de *La incursión de ganado de Cooley*, describe una Irlanda dividida en cuatro reinos: Connaught, donde la reina Medb es la soberana; Ulster, donde gobierna el rey Conchobar, y otros dos reinos: Leinster y Munster. Los cuatro reinos son, por supuesto, las cuatro provincias principales de Irlanda.

La Irlanda de las historias legendarias era un país conocido como Eriu, y su gente dominante eran los *goidels*, nombre que les dieron los celtas que vivían en Gales. (En realidad el nombre galés era Gwyddel,

pero los celtas irlandeses lo pronunciaban Goidel, después Gaodhel y finalmente, en irlandés moderno, Gael.) Los goidels hablaban una forma de celta diferente de la de sus primos británicos. Debido a esta diferencia de idioma, el origen de los celtas irlandeses permanece en el misterio. Algunos dicen que los goidels llegaron a Irlanda directamente del continente; otros afirman que eran emigrantes de una antigua ocupación celta de Britania. De cualquier modo, en el siglo V después de J. C. —cuando las leyendas dan paso a la historia— los goidels estaban perfectamente establecidos en toda la tierra que entonces se llamaba Irlanda.

En el norte de Irlanda, hacia el 400 d. de J. C., el pueblo estaba gobernado por una poderosa familia dinástica goidélica conocida como Ui Neill. El fundador de la dinastía fue un príncipe celta, Niall de los Nueve Rehenes, que gobernaba su reino desde un antiguo centro real llamado Tara, y Niall y sus principales hijos se extendieron después también sobre la mayor parte del centro de su país. El hijo primogénito de Niall, Loegaire, considerado el primer rey de Tara, fue coronado en el 427 ó 428 d. de C. El poder de los Ui Neill del norte fue igualado en el sur por una confederación de príncipes de Munster que se llamaban a sí mismos Eóganachta. Desde entonces, el norte de Irlanda fue conocido como Leth Cuinn, o Mitad de Conn, y el sur de Irlanda como Leth Moga Nuatha, o Mitad de Mug, por dos antecesores míticos irlandeses de los pueblos de los Ui Neill y los Eóganachta.

Durante este antiguo período de la historia de Irlanda, las correrías y escaramuzas, tan típicas de la primitiva vida celta, continuaron igual. Los Ui Neill y los Eóganachta violaban constantemente sus fronteras, y fueron directa o indirectamente responsables del establecimiento de varios reinos goidélicos al otro lado del Mar de Irlanda. Los Ui Neill, por ejemplo,

El santo que cristianizó una tierra pagana

En la estela de una tumba del siglo XV hallada en un cementerio parroquial del condado de Louth, Irlanda, aparece San Patricio vestido de obispo, sobre una serpiente —la criatura con que siempre se relaciona su nombre en el folklore—. Pero ni la familiar leyenda ni el aspecto sereno del santo, grabado en la roca en una dimensión de 132 cm, expresan el intenso espíritu del hombre que llevó el cristianismo a los celtas en el último refugio de su cultura.

Según sus propios escritos —el único relato contemporáneo de su vida—, Patricio nació en la costa occidental de Britania hacia el 385 d. de J. C., y era hijo de Calpornius, oficial romano. Se educó junto a su padre, que era cristiano, a la edad de 16 años fue capturado por unos piratas irlandeses, conducido a Irlanda y vendido como esclavo.

En cautividad, el joven, en otro tiempo privilegiado y libre de preocupaciones, fue puesto a cuidar ovejas al servicio de un rico agricultor. Abrumado por la soledad y la humillación, encontró fuerza en la oración y experimentó un profundo despertar religioso. Después, volviendo la mirada hacia su juventud, reconoció la justicia divina en sus antiguos sufrimientos y escribió en su *Confesión*: “Yo no conocía al verdadero Dios. Caí en cautividad junto con miles de personas porque nos habíamos apartado de Dios y no guardábamos sus mandamientos.”



Tras seis años de servidumbre, Patricio oyó una voz interior que le mandaba emprender un viaje a un puerto distante que le llevaría a la libertad. Llegado que hubo al puerto, el capitán pagano y su tripulación negáronse a embarcarlo, pero rogó él a Dios y ellos consintieron. Tres días después, tocó tierra en lo que probablemente era la costa de la Galia.

Este relato de su vida deja sin explicación los 20 años siguientes. Se cree que estudió con Germanus de Auxerre, el sacerdote más eminente de la Galia. Algunos estudiosos creen que Germanus aseguró el nombramiento de Patricio como obispo de Irlanda. Pero según el mismo santo la llamada le llegó del Señor en un sueño en que veía gritar a la gente de Irlanda: “Te lo pedimos, muchacho, ven y camina entre nosotros una vez más.”

Patricio pasó los últimos 30 años de su vida en Irlanda. La famosa leyenda de que arrojaba las serpientes de la tierra es apócrifa, pero sus obras verdaderas fueron formidables. A pesar de la oposición de los druidas, consiguió innumerables conversiones al cristianismo y promovió la fundación de muchas iglesias y monasterios. Poco antes de su muerte, el 462 d. de J. C., subió a uno de los picos más altos de Irlanda y bendijo a todas las tribus del país. Actualmente el pico es conocido como Croagh Patrick y el mismo Patricio sigue siendo el santo patrón de Irlanda.

Uno de los tesoros más antiguos que se conservan de los monasterios celtas cristianos es el Libro de Durrow, del siglo VII d. de J. C., un manuscrito de 23 x 13 cm.

Contiene los cuatro Evangelios y una serie de ilustraciones muy decorativas. El modelo de complicados dibujos abstractos de la derecha, pintados sobre pergamino hacia el 650 d. J. C., se conoce como página tapiz por su parecido a los ricos tapices de Persia.

obligaron a un pequeño grupo de antiguas gentes celtas a abandonar su patria del norte de Irlanda y pasar a Escocia. Aquí se establecieron en un estrecho de la costa de Argyll y establecieron el reino escocés de Dál Riata. En el sur, las correrías de los Eógannachta llegaron hasta Gales, casaron con familias dinásticas británicas y crearon reinos galeses goidélicos. (De una alianza semejante procede quizás la romántica leyenda del caballero galés Tristán, que fue enviado para escoltar a la princesa irlandesa Isolde hasta su matrimonio con el rey galés Mark de Cornualles.)

Entre tantos conflictos y rivalidades, se estaba produciendo otra conquista más benévola con la cristianización de Irlanda. Cómo se llevó a cabo, es algo oscuro. Quizás procedía de Britania, donde había obispos romanos desde el siglo IV d. de J. C. Quizás desde Bretaña, mediante misioneros llegados de la Galia romana. Según antiguos textos de la Iglesia Católica, el papa Celestino I, el año 431 d. de J. C., envió a Irlanda un obispo llamado Paladio en misión apostólica, misión que sugiere la existencia de una comunidad cristiana lo suficientemente grande como para justificar este viaje. Sin embargo, se cree que fue San Patricio quien llevó el cristianismo a suelo irlandés: por ello se le venera desde entonces.

Aunque San Patricio no convirtió él solo a toda Irlanda, la extensión de su influencia allí, en lo que él llamaba "los confines de la tierra", es innegable. La sede de su obispado estuvo en Armagh, en el territorio de los Ui Neill, y su organización fue completamente romana, lo que significa que había una jerarquía eclesiástica conforme a las normas de la Madre Iglesia de Roma. Pero a pesar del carácter oficial de la Iglesia de Patricio, la cristiandad de Irlanda adquirió unas características celtas: los abades de los monasterios irlandeses, aunque acataban la fe de Roma, prefirieron actuar con cierta autonomía e

independencia. Con un espíritu enraizado en los antiguos modos tribales celtas, los primeros monasterios irlandeses dirigieron sus propias actividades.

En el siglo VI d. de J. C., estas comunidades monásticas irlandesas eran bien conocidas tanto por su sabiduría como por su ascetismo. Los hombres iban a ellos para aprender y a la vez para adorar a Dios, en una especie de aislamiento de que gozaban muy pocos establecimientos monásticos. Con permiso de su abad, a los monjes irlandeses se les permitía salir y vivir como ermitaños en lugares remotos. Todavía pueden verse sus cobijos —pequeñas y firmes estructuras de piedra modeladas como celdas de abejas (*páginas 146-147*)— en las Hébridas escocesas y en las frías islas de las costas irlandesas.

A una de estas islas apartadas de la costa escocesa —Iona— llegó un monje cuyo celo extendió la idea monástica irlandesa por Britania. Su nombre fue San Colum Cille —también se le llama frecuentemente San Columba— y, como la mayoría de los santos de la Era de los Santos, alcanzó la santidad gracias a sus buenas obras más que a cualquier acto de martirio. Colum Cille, por nacimiento, era príncipe de los Ui Neill, pero renunció a su rango y a su familia para dedicar su vida al servicio de Dios. Con toda su espiritualidad, no obstante, Colum Cille era también un hombre de acción. Organizó un monasterio en Iona y desde esta base se lanzó a cristianizar a los *picts* en la zona principal de Escocia. Los monasterios, al estilo del original de Iona, se extendieron por todos los reinos escoceses y desde allí se propagaron a lo que actualmente es Inglaterra y Gales.

Los discípulos que entraron en los monasterios de Colum Cille lo hicieron, en parte, por la enseñanza religiosa, aunque también por la reputación que tenían en cuanto a sabiduría en general. En efecto, eran instituciones educativas, y el aprendizaje era, desde luego, gratuito o casi gratuito. Se les suministraban



los libros, y pocos monasterios exigían un pago por la habitación y la comida, a no ser algún tipo de trabajo en la misma comunidad —como la pesca, el cuidado de las cosechas, la copia de manuscritos o la construcción—.

Muchos monjes habían sido probablemente bardos, y por su larga experiencia en la tradición druidica de la literatura hablada, seguramente tuvieron pocas dificultades para dominar el latín y memorizar los cantos y responsos de la liturgia cristiana. Algunos, en efecto, adoptaron el alfabeto romano para crear una forma escrita del goidélico y lo utilizaron para transcribir sus propias leyendas irlandesas, genealogías y leyes en una de las más antiguas literaturas vernáculas de Occidente.

En la austeridad y soledad de Iona y de los demás monasterios que de allí surgieran, los amanuenses y artesanos crearon también un arte cristiano típicamente celta, antítesis de su árido entorno físico. Basándose en el arte tradicional de su pasado pagano, los monjes irlandeses decoraron sus libros sagrados manuscritos y los ornamentos de sus templos con dibujos que son un vivo recuerdo del arte de La Tène de sus antepasados.

Realizaron relicarios, cruces y cálices con hebras de oro intrincadamente entrelazadas, incrustadas con brillantes trozos multicolores de esmalte y vidrio (páginas 142-143). En los libros sagrados, algunos hechos en el mismo monasterio de San Colum Cille, los márgenes se adornaron con líneas que giran y se entrelazan; incluso páginas enteras están llenas de representaciones bíblicas que son un calidoscopio de color y dibujos inquietos. En una de ellas, un hombre —símbolo de un santo— aparece de pie, vestido llamativamente con un manto de cuadros enmarcado por un entrelazado parecido a una enredadera, con filamentos de múltiples giros hacia la izquierda. Quizá las más famosas páginas bíblicas son las deslum-



Alegremente vestido, un hombre —símbolo de San Mateo— mira asombrado desde el frontispicio del Evangelio según San Mateo del Libro de Durrow. Los abundantes dibujos ajedrezados de su capa prefiguran el delicado trabajo de esmalte realizado por los artesanos irlandeses (páginas 142-143). Mientras que la figura aparece de frente, los pies se ven de perfil —una desviación estilística que los monjes celtas adoptaron de los cristianos de Egipto—.

brantes “páginas de cubierta” (*páginas 133, 136, 139*), repletas de dibujos que rivalizan con la delicadeza de los más finos trabajos en metal y con el brillo del esmalte o las piedras preciosas.

Esta red de monasterios débilmente relacionados llamada de modo no oficial Iglesia celta, donde floreció este magnífico arte, presidió la cristiandad en las Islas Británicas durante casi 400 años. Pero, ¡ay!, hasta los mismos monasterios estaban condenados. Poco después de la muerte de San Colum Cille, en el 597, las correrías de los vikingos escandinavos empezaron a descender sobre la isla de Iona. Durante unos 200 años todos los monjes que allí residían fueron eliminados. En la isla de Irlanda los monasterios fueron también atacados por los vikingos. Y allí otra fuerza disgregadora contribuyó a la decadencia de los monasterios. Los jóvenes de origen noble entraban en el claustro tal como lo había hecho Colum Cille, pero, a diferencia de éste, no se sujetaban a la austera vida monástica; preferían rodearse de los lujosos bienes mundanos de que se habían privado los monjes de las primeras generaciones. Profundamente desanimados por este espíritu de corrupción, gran número de monjes ancianos, más serios, dejaron con tristeza el monasterio para hacerse errantes —o *peregrini*—. Otros lo dejaban para convertirse en misioneros y llevar la fe a otros lugares.

Muchos *peregrini* viajaron al continente, donde les había precedido la fama de la sabiduría irlandesa, en gran parte debido a la influencia de un peregrino irlandés anterior llamado San Columbano. Algunos siglos antes, alrededor del año 590, Columbano había dejado Irlanda y hallado una favorable acogida en varias cortes europeas. Se estableció en Burgundy bastante tiempo y allí creó tres retiros monásticos. Mas aunque San Columbano era admirado por su sabiduría, la mundana corte de Burgundy se cansó pronto de sus severas ideas morales. Fue condenado

a muerte por negarse a bautizar a un hijo ilegítimo de un noble, pero finalmente se le perdonó a condición de que abandonara Burgundy.

Con San Gall, amigo en la fe y también expatriado irlandés, San Columbano marchó a Suiza, donde Gall le dejó para fundar el famoso monasterio que lleva su nombre, San Gall. Columbano atravesó los Alpes y llegó a Lombardía, donde construyó el monasterio igualmente famoso de Bobbio. Los dos, San Gall y Bobbio, se convirtieron en importantes centros escolásticos que atrajeron a los hombres más cultos de su tiempo. Bobbio, por ejemplo, contenía una destacada biblioteca de unos 700 manuscritos. Aunque algunos eran creaciones originales, la mayoría eran copias de libros sacados de otras bibliotecas según un normal sistema de intercambio, casi como un moderno convenio de préstamo entre bibliotecas.

La biblioteca de Bobbio estaba en gran parte dedicada a obras sagradas, aunque no exclusivamente. También contenía diccionarios, glosarios y textos sobre temas tales como música, gramática y matemáticas. E incluso incluía obras “profanas” —es decir, seculares— de autores clásicos como Virgilio, Horacio, Juvenal, Ovidio, Cicerón y Séneca.

La mayoría de los libros de Bobbio salieron probablemente de su propio *scriptorium*, o taller de copistas, y muchos de los amanuenses que los escribieron eran de origen irlandés. En algunos de sus manuscritos dejaron notas marginales en goidélico, en un estilo de escritura distintivo irlandés conocido como media uncial. Sus anotaciones marginales animan los manuscritos con comentarios sobre la frialdad del tiempo o sobre el tipo de pergamino que dificultaba una buena caligrafía. Probablemente estos apartes eran el modo con que los monjes engañaban la estricta norma de silencio del *scriptorium*.

En San Gall, además, floreció la tradición escolar de los antiguos monjes celtas; allí se dio mayor im-



El Evangelio de Lindisfarne, así llamado por el monasterio de Northumbria donde se realizó a fines del siglo VII d. J. C., está decorado con cinco pinturas complicadas, conocidas como páginas tapiz, incluyendo la espectacular de la izquierda. En el interior y alrededor de la cruz cristiana, los extraños dibujos inquietantes —los más notables las omnipresentes espirales favorecidas por los antiguos artesanos celtas— rellenan todo el espacio.

portancia a la educación. San Gall tenía dos escuelas: una para los estudiantes que habían hecho votos religiosos y otra para los seglares; se llamaban respectivamente *schola claustris* y *schola exterior*. En ambas escuelas se enseñaba a los jóvenes a leer y escribir latín, a memorizar el Libro de los Salmos y cierto conocimiento práctico de la música que les permitiera formar parte de los servicios religiosos. Se enseñaba también el trivium: gramática, retórica y lógica. Tras esta escolarización elemental, se pasaba al quadrivium: aritmética, astronomía, geometría y música. En estos grados más elevados, la disciplina era severa; se prohibía a los alumnos hablar otra lengua que el latín, por ejemplo, y el castigo por desobedecer esta norma eran unos azotes.

En los siglos que siguieron a su fundación, San Gall y Bobbio se convirtieron en puntos de reunión para la corriente de *peregrini* irlandeses que empezaron a extenderse por Europa con la decadencia de los monasterios irlandeses. Verdaderamente, un escritor de la época observaba que el andar errante se había convertido en una segunda naturaleza para los irlandeses. Dos *peregrini* llegaron hasta la corte de Carlomagno, y el emperador fundó escuelas monásticas para ellos, una al norte de su imperio, en Lieja, y otra en Pavía, Italia. A un tercer monje celta, llamado Dicuil, Carlomagno le proporcionó alojamiento en uno de sus palacios y le nombró su maestro particular.

Dicuil destacó por su contribución al saber. Escribió una interesante geografía, sobre todo por su mención de Islandia, que dijo haber sido vista por monjes ermitaños irlandeses, y también por su descripción de un elefante presentado como regalo a Carlomagno por el califa de Bagdad. Dicuil fue también astrónomo, y en esta materia dictó reglas matemáticas para determinar la edad de la Luna, la fecha de la Pascua y la longitud de los años lunares y solares.

También reflexionó sobre los modos de computar las distancias entre la Tierra y los planetas, y sobre las revoluciones de éstos, mucho antes de que a la mayoría de los hombres se les ocurrieran tales ideas.

Otro monje irlandés que se refugió en la corte de Carlomagno y recibió una cordial acogida fue Sedulius Scottus. Hacia el 848 Sedulius viajó a Lieja —ciudad capital del nieto de Carlomagno, Carlos el Calvo— e inmediatamente asombró a todos por su ingenio y erudición. Conocía el latín perfectamente y escribía exquisitos versos, la mayoría en honor de sus patronos principescos. Civilizado, amigo de la conversación, la buena comida y el buen vino, Sedulius escribió una vez una traviesa petición al obispo de Lieja en forma de poema suplicándole mejores habitaciones y pidiéndole mejorar la calidad de la mesa del monasterio con miel, carne y vino.

Entre el círculo de amigos de Sedulius del monasterio de Lieja había otro estudioso irlandés de nombre similar, Johannes Scottus Eriugena, dotado también de un gran talento para el latín y el griego. Pero donde Sedulius era brillante, Johannes era profundo. En realidad, Eriugena influyó en el desarrollo del humanismo de la Edad Media más que Columbano. Las ideas de Eriugena sobre Dios y el mundo quedaron incorporadas en un tratado escolar, *De divisione naturae*, considerado el primer gran trabajo filosófico de Europa occidental. Una mezcla de racionalismo y misticismo, de ideas neoplatónicas y teología cristiana, *De divisione naturae* desarrolla conceptos que fueron estudiados en profundidad por el gran Tomás de Aquino 400 años después.

Aunque de profunda piedad y de elevada sabiduría, los monjes irlandeses gustaban también de escribir sobre materias menos encumbradas. Como a los innumerables bardos celtas anteriores a ellos, les gustaban las largas historias, llamadas *immrama*, que versaban sobre héroes y aventuras —aunque ahora,

*Un bosque de ornamentación
típicamente celta que parece una
alhaja llena toda una página del
Libro de Kells, un manuscrito irlandés
de los cuatro Evangelios del siglo IX.*

para su tranquilidad, los héroes eran cristianos—. Uno de los *immramas* más famosos habla de San Brandán, un monje que emprendió un fantástico viaje. En la vida real, Brandán fue el fundador del monasterio de Conflert, en el condado de Galway, en el siglo VI. En la historia —*Navigatio Brendani*—, decide salir hacia la Tierra de Promisión de los Santos que él ha visto en una visión. Con otros 14 monjes navega en dirección oeste hacia muchas aventuras. Encuentra a Judas Iscariote sentado sobre una roca, descansando de sus trabajos en el infierno; en la víspera de Pascua, Brandán para en una isla para celebrar la Resurrección y descubre que la isla es el lomo de una ballena. Saborea muchos frutos maravillosos que conservan siempre su frescura, y encuentra una fuente cuyas aguas adormecen a los hombres. Finalmente alcanza la Tierra de Promisión de los Santos y vuelve a Irlanda para contarle a su pueblo.

La historia de Brandán fue tan popular que circuló por toda la cristiandad de occidente. Los *peregrini* irlandeses la tradujeron a los idiomas vernáculos de las tierras en que vivían, y se han encontrado versiones de ella en normando-francés, francés antiguo, inglés medieval, flamenco, alemán, germánico, provenzal, italiano y noruego —así como, por supuesto, en el irlandés original—. En realidad, la historia de los viajes de Brandán hacia el oeste, a la Tierra de Promisión, era tan real para las mentes de los que la oían que, aún en el siglo XVIII, los cartógrafos la incluían en los mapas del Océano Atlántico. Algunos creyentes pensaron que esta isla imaginaria era real y que pudo haber servido como punto de descanso para los navegantes que iban al Nuevo Mundo. Por ello, los viajes de Brandán fueron citados a veces como prueba de que los irlandeses habían sido los primeros en poner pie sobre el continente de América del Norte.

Además de componer historias de aventuras de

santos, que eran una versión tenuemente velada de la antigua épica pagana, los monjes irlandeses dejaron a veces que su contemplación se escabullera por completo de los asuntos espirituales. Los pensamientos mundanos de los monjes encontraron, también, expresión en la poesía, gran parte de la cual fue traducida por estudiosos irlandeses e ingleses del siglo XIX, los cuales conservaron con esmero el espíritu —y a menudo el ritmo— de las estrofas originales.

Un monje anónimo robó tiempo a sus estudios para celebrar las señales de la llegada del invierno en un poema cuyas imágenes presagian la estación:

*Noticias traigo:/brama el ciervo,
el invierno nieva,/el verano pasa;
el viento fuerte y frío,/bajo el sol,
corto su cortejo,/fuertes los mares;
helechos rojizos,/forma sesgada,
el ganso salvaje eleva/el grito acostumbrado;
el frío queda cogido/en las alas de un pájaro
tiempo de hielo:/esto oigo yo.*

Otro monje, de mente vagabunda, permitió seducirse a sí mismo, fuera de sus tareas espirituales, arropándose con las bellezas de la naturaleza:

*Un muro de bosque aparece por encima,
y dulcemente el mirlo canta;
todos los pájaros hacen melodía
sobre mí y mis libros y cosas.*

*Allí canta hacia mí el cucú
desde la ciudadela de arbustos con caperuza gris.
¡Destino de Dios! Que Dios me proteja,
para escribir bien bajo el gran bosque.*

Pero para un tercer monje las distracciones del mundo eran de otro tipo, y probablemente trató de



conjurarlas escribiendo la confesión poética que sigue a continuación:

*Una deshonra para mi pensamiento
cómo anda errante;
me originará vergüenza
en el Día del Último Juicio.*

*En la hora del salmo se precipita
sobre un sendero que es extraño,
corriendo, delirando, obrando mal
en presencia de Dios.*

*Para gozar de la compañía de mujeres,
la condición no virtuosa,
a través de bosques y ciudades
más rápida que el viento.*

Al final de este poema, unas nueve estrofas después, el poeta añade un verso final de penitencia, en el que desea poder "llegar a Cristo al fin", porque "El no es voluble, no es errante como yo".

Actualmente, los manuscritos que se conservan de estos tristes poemas e historias mágicas, junto con las amorosas traducciones hechas por los monjes irlandeses acerca de las aventuras épicas de sus antecesores, son posesiones atesoradas en museos y bibliotecas de varias ciudades europeas. Algunos, muy apropiadamente, están en los archivos de la Real Academia Irlandesa de Dublín, y de este tesoro nacional los modernos irlandeses extrajeron la esencia de su movimiento, que llegó a ser conocido como el renacimiento de la literatura irlandesa.

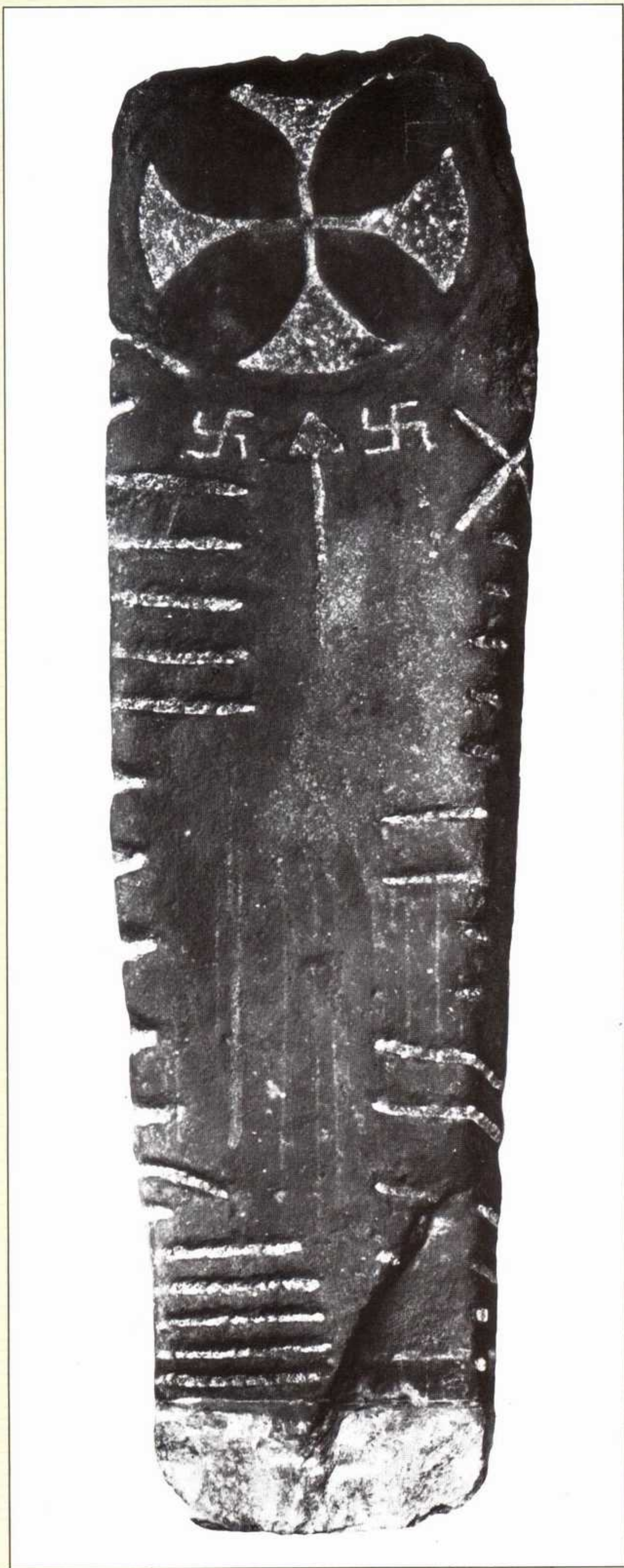
Inmersos en las historias y poemas y actualizando los temas heroicos y el estilo lírico de sus antecesores literarios desaparecidos hace mucho tiempo, William Butler Yeats, John Millington Synge y Lady Gregory resucitaron en efecto el pasado celta.

La figura máxima de este renacimiento literario fue Yeats, cuyas dotes e ideas influyeron sobre un grupo de artistas e intelectuales afiliados sin demasiada cohesión, con unas aspiraciones y objetivos que —recordando a los celtas de antaño— iban desde una estética sublime hasta la política mundana.

Pero el catalizador del renacimiento fue el estudioso caballero irlandés llamado Standish O'Grady, que descubrió en la Real Sociedad Irlandesa los antiguos manuscritos que nadie, excepto los anticuarios, había leído jamás. Profundizando en ellos con el entusiasmo de un explorador en una incitante tierra desconocida, O'Grady utilizó las historias como fuente de su historia popular de Irlanda; en ella los Fir Bolgs, Fomoiri y Milesians se convertían en personajes a través de los cuales se llegaba a una versión irlandesa de los libros del Génesis y del Exodo del Antiguo Testamento; el gran héroe Cúchulainn se convertía poco más o menos en un Moisés irlandés.

Los miembros del renacimiento literario irlandés aprovecharon de muchas maneras el trabajo de O'Grady. Lady Gregory hizo revivir las tumultuosas aventuras de Cúchulainn en una colección de correctas historias populares victorianas. En el Abbey Theatre, fundado por Yeats para alentar y promover un nuevo teatro irlandés, las historias heroicas proporcionaron los temas de obras ideadas para estimular modernos auditorios irlandeses.

En una obra del poeta visionario irlandés George Russell —más comúnmente conocido por las iniciales A. E.— el nombre del gran Cúchulainn fue pronunciado en un escenario irlandés por primera vez en la historia, en 1902, emocionando al patriótico auditorio del teatro. Desde entonces, Cúchulainn dominó la mayoría de las obras del Abbey, junto con el rey Conchobar y la reina Medb —más conocida por los asiduos del Abbey como reina Maeve—. El mismo Yeats escribió hasta cinco obras sobre Cúchulainn;



En recuerdo de un antiguo sacerdote celta, esta laja de piedra fue colocada en la ladera de una montaña del sur de Irlanda hacia el siglo IV d. de J. C. Bajo una cruz griega, los recién convertidos cristianos grabaron dos svásticas —símbolos tradicionales de poder divino que datan de tiempos prehistóricos— como precaución por la ofensa a los antiguos dioses paganos. Las muescas y rayas grabadas en los bordes de la laja forman una inscripción en ogam, una antigua escritura irlandesa.

la primera, *On Baileis Strand* (En la costa de Bailes), en 1901; la última, *The Death of Cúchulainn* (La Muerte de Cúchulainn), en 1938.

El renacimiento literario irlandés, que arrancó como un movimiento para levantar el orgullo de Irlanda por su heroico pasado celta, condujo inevitablemente a los nacionalistas irlandeses a utilizar las leyendas también para fines políticos. El valiente Cúchulainn, que había vivido tan intensamente y había muerto joven en la lucha por altos ideales, se convirtió con el tiempo en una figura simbólica del movimiento de independencia de Irlanda, que alcanzó su clímax en la rebelión de Pascua de 1916.

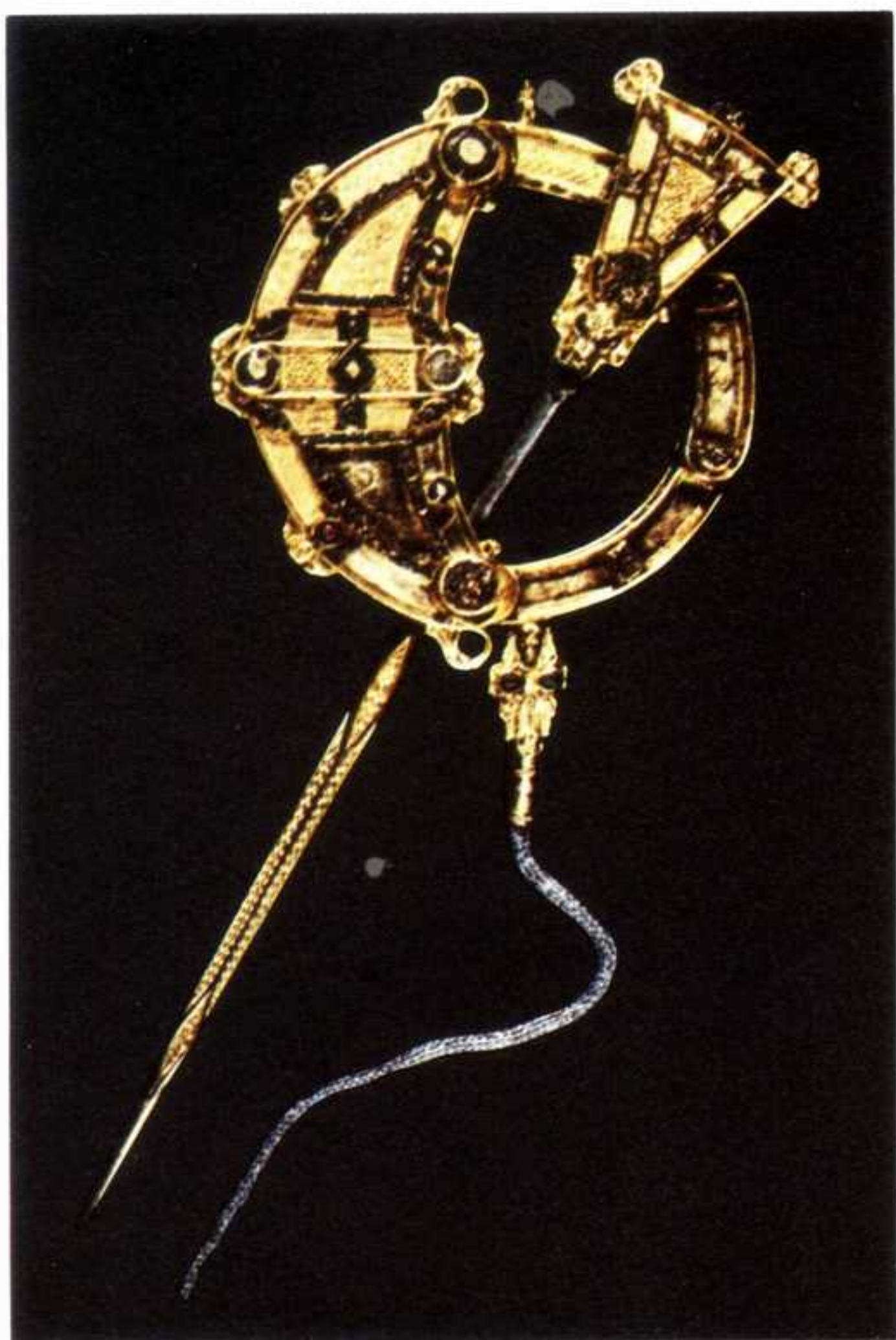
Así, uno de los jefes de la rebelión hizo de Cúchulainn su santo patrón. Era éste Padraic Pearse, un maestro de escuela idealista y antiguo miembro de la Liga Gaélica —organización dedicada a la restauración del irlandés como lengua escrita y hablada—. Pearse fundó una escuela para chicos donde se enseñaba el gaélico y se invocaba constantemente la imagen de Cúchulainn. A la entrada de la escuela, enfrente de los alumnos, había un mural del guerrero celta y se incitaba a los muchachos a emular su valentía y coraje. En palabras de un biógrafo, Padraic Pearse quería ver una Irlanda rebotante de Cúchulainns. Como su antiguo héroe, Padraic Pearse murió mártir de su gran ideal: fue ejecutado por un pelotón de fusilamiento británico como jefe de la rebelión.

Pero si la antigua literatura irlandesa podía iluminar el pasado celta con tanta realidad para hombres como William Butler Yeats y Padraic Pearse, aquel mismo pasado celta pudo ser también apreciado de nuevo por estudiosos y arqueólogos de otras maneras menos sutiles. Todavía quedan restos tangibles de aquel pasado en las carreteras y caminos del paisaje irlandés.

Entre las piedras de las paredes de casas irlande-

Herencia de los orfebres celtas

Aunque el estilo celta de La Tène, con sus dibujos en espiral y sus deslumbrantes colores, dejó paso en la mayor parte de Europa al estilo más directo y exacto de los romanos, el espíritu celta quedó muy vivo en el aislamiento de la Irlanda cristiana. Allí, todavía en el 800 d. de J. C., los artífices del metal combinaban la nueva técnica de aplicar finos alambres de dibujos de filigrana con los modos de trabajar el vidrio. En este proceso crearon obras maestras, descendientes directas de las obras realizadas 10 siglos antes en la Galia celta. Los artistas medievales irlandeses aplicaron su habilidad consumada a la creación de objetos tanto profanos como sagrados. Los adornos de una capa seglar eran tan suntuosos como los empleados en los ornamentos sagrados.

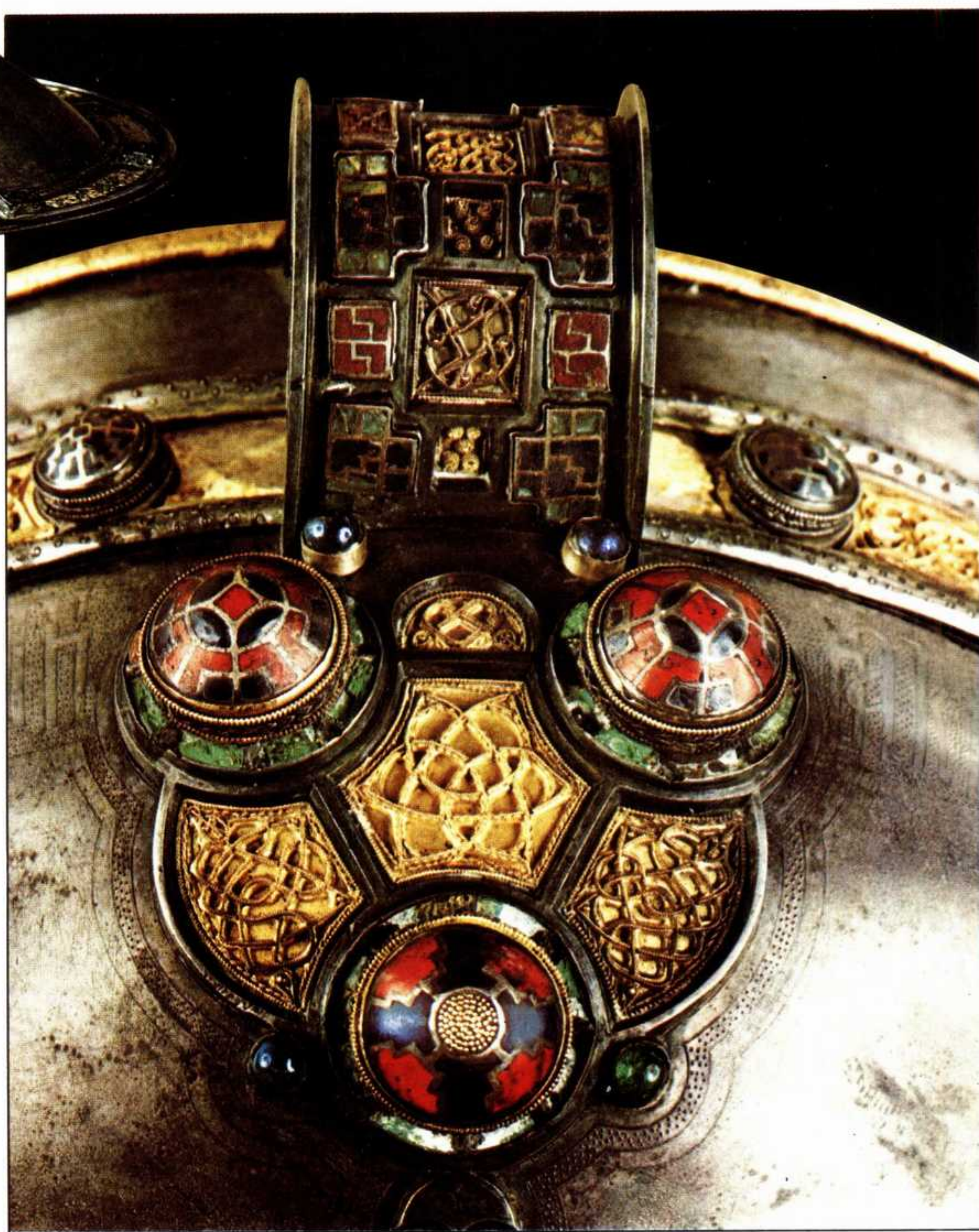


Forjado en bronce y plata hacia el 700 d. de J. C. y decorado con filigrana de oro, el broche de Tara —así nombrado por una antigua ciudad irlandesa— es tan elegante de frente (arriba), adornado con ámbar, como en su reverso (derecha). Mide sólo 7,50 cm de diámetro. El aro del broche se unía al hombro de una capa de lana de un noble con la aguja de un largo alfiler acabado en un triángulo. La cadena de plata, parecida a una serpiente, sirvió quizás para unir este broche a otro adorno parecido.





Una de las mejores obras maestras de Irlanda, el cáliz de plata de Ardagh —de sólo 23 cm de altura— fue hecho en el siglo VIII para el rito eucarístico. El vino sacramental se bebía desde el borde de oro de la copa.



En este detalle se ve claramente la exquisita artesanía de las dos asas del cáliz de Ardagh y de los blasones de la parte inferior. En este espacio de sólo 12,50 centímetros, el artista trabajó bandas y tachones de esmalte azul y rojo y delicados entrelazados de alambre de oro con diminutos gránulos de oro en el borde.

sas y capillas cristianas aparecen esculturas de cabezas humanas arrancadas. En el friso de la base de una cruz de piedra levantada en Ahenny durante el siglo VIII, se ven plañideras que se mueven a lo largo en una procesión funeraria, atentamente observadas por buitres paganos, en tanto unos monjes encapuchados preceden a un cuerpo decapitado llevado sobre un asno.

Actualmente, la herencia de los antiguos celtas, tan orgullosamente proclamada por los miembros del renacimiento irlandés, está siendo examinada y estudiada por fin del modo que se merecía. La historia —no sólo las antiguas crónicas sino también la his-

toria moderna— no siempre ha tratado amablemente a los celtas. La civilización occidental ha tendido siempre a subrayar la enorme deuda que tiene con las civilizaciones de Grecia y Roma, mientras que casi ha ignorado la herencia celta. No obstante, los celtas, con sus sociedades feudales, su uso innovador del hierro, sus heroicas hazañas —y aún más importante, el arte, la literatura y la sabiduría que dejaron— contribuyeron impresionantemente a modelar y enriquecer gran parte de lo mejor del mundo moderno. Por fin, pues, en el siglo XX, el legado de los celtas, con todos sus variados elementos, está recibiendo el reconocimiento que se merece.

Santuarios para penitencia y oración

Los celtas de la Irlanda pagana, aunque prestos para luchar entre ellos mismos, sucumbieron pacíficamente a la cristianidad en el siglo V d. de J. C. Mucho antes, ellos habían ya modelado la nueva estructura eclesiástica en el molde de una sociedad acostumbrada al gobierno tribal. A diferencia de las administraciones de la Iglesia en cualquier otro lugar de Europa, dirigidas centralmente desde Roma, la Iglesia irlandesa tomó la forma de muchos monasterios esparcidos, cada uno gobernado independientemente por su abad.

Algunos de estos establecimientos religiosos, como los de Glendalough y Clonmacnois, llegaron a alcanzar gran prosperidad y renombre como centros de enseñanza, y se engrandecieron considerablemente. Pero muchos no se distinguían de las humildes granjas de la Irlanda precristiana —cercas hechas de piedra o de tierra rodeando una pequeña capilla, con una agrupación de chozas para morada de los monjes—. Más ascetas todavía eran las comunidades de monjes que, como uno de ellos declaró, buscaban “la soledad en el mar sin caminos”, viviendo como ermitaños en las áridas y rocosas islas que hay lejos de la costa de Irlanda.

Con unas dimensiones de sólo 3 x 4,5 m esta pequeña capilla de piedra señala el lugar de una antigua comunidad monástica en el condado de Kerry. Se le llama el Oratorio de Gallarus y se cree que es del siglo VIII d. de J. C. Probablemente se construyó siguiendo los modelos de madera o entramado y barro que se conservaban de más antiguo.



Reducto solitario de la fe cristiana

Buscando una perfección espiritual en el aislamiento, un grupo de monjes irlandeses se arriesgó a mar abierto para establecerse en la pequeña isla de Great Skellig, una recortada masa de roca a unos 13 km de la costa sudoeste de Irlanda. Allí, a comienzos del siglo IX, establecieron Skellig Michael, una agrupación de chozas en forma de colmena y dos pequeñas iglesias pegadas a un escalón rocoso, a 180 m sobre las olas rompientes del Atlántico. Como faltaban árboles para madera, los monjes edificaron sus casitas de piedra, y construyeron paredes de piedra para retener la tierra en pequeños rincones donde cultivaban para su sustento.

Batida por el viento e incrustada de líquenes, esta laja de piedra con una vaga forma de cruz conserva todavía el tosco grabado de una cruz latina. Como otras lajas similares esparcidas por toda la isla, señala quizás la tumba de algún monje. Cerca hay una de las dos iglesias u oratorios de Skellig Michael, y más allá aparece la islita de Little Skelling, tan rocosa y estéril que las únicas criaturas que la habitan son algunas aves acuáticas.

Redondas por fuera y cuadradas por dentro, estas chozas en forma de colmena de Skellig Michael fueron construidas con paredes de hasta casi 2 m de grosor para resistir los golpes de viento de los fuertes temporales atlánticos. Aunque construidas sin mortero y abandonadas desde el siglo XII —cuando los monjes dejaron la isla para pasar a tierra firme—, han resistido los años y las inclemencias del tiempo.





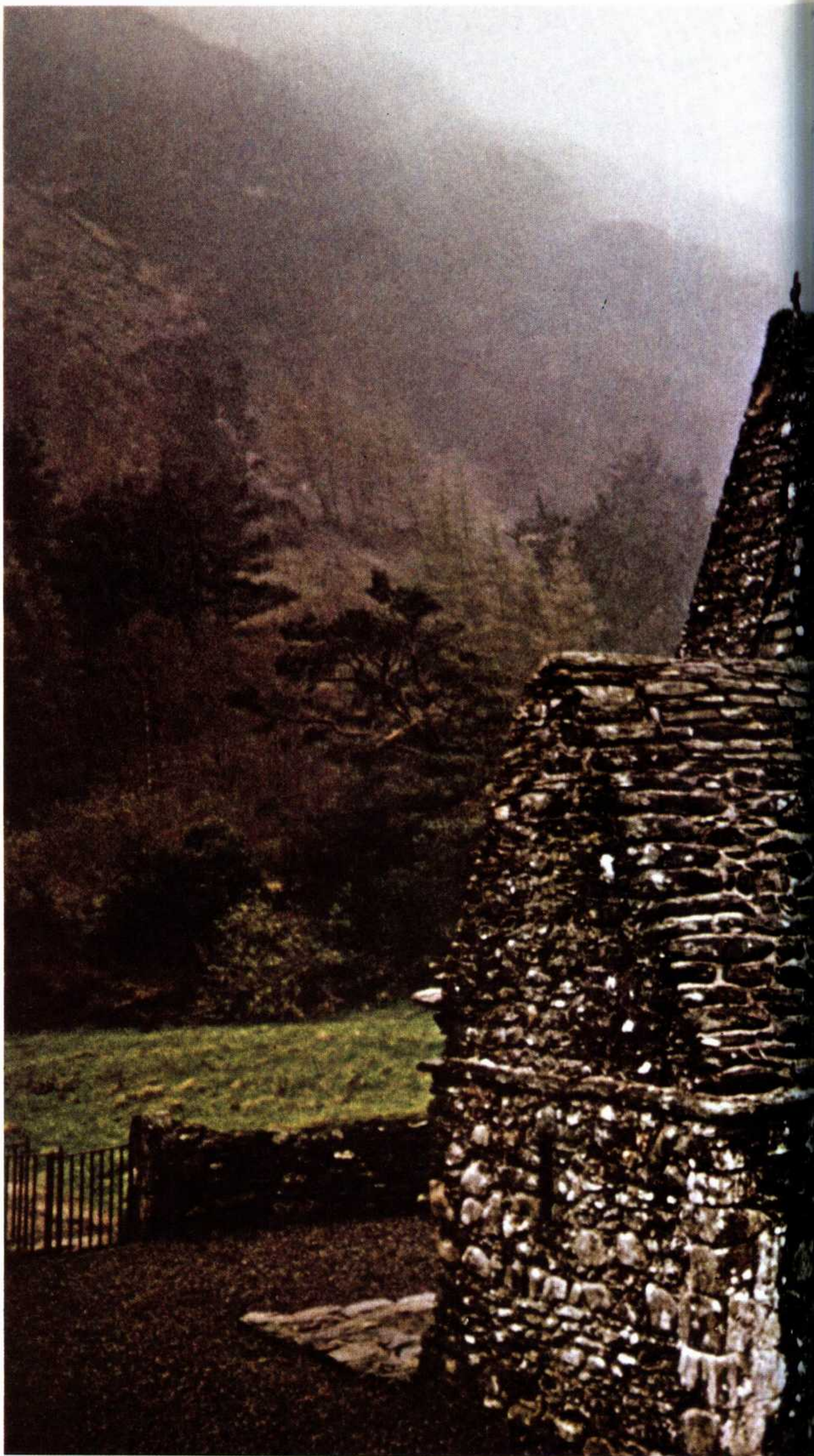
Enclave floreciente en un valle

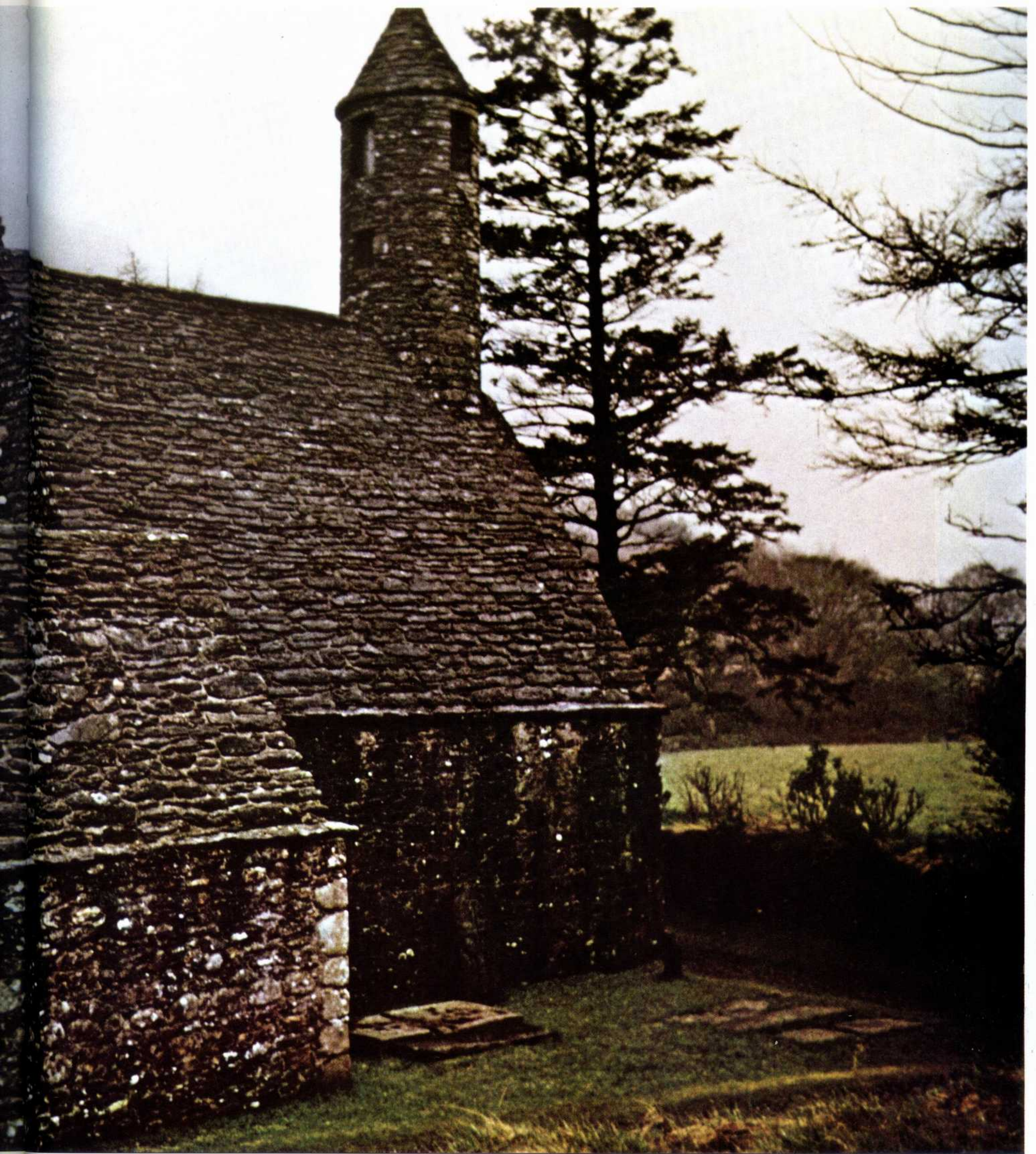
El establecimiento monástico de Glendalough, encerrado en un estrecho y frondoso valle de tranquilos lagos, a unos 50 km al sur de la actual Dublín, nos ofrece un asombroso contraste con el lejano y árido Skellig Michael. Fue fundado en el siglo VI por San Kevin, un ermitaño cuya fama de santidad atrajo pronto a multitud de seguidores. Glendalough creció hasta convertirse en uno de los más grandes centros religiosos de la antigua Irlanda cristiana. Su fama como centro de enseñanza atrajo a escolares no sólo de Irlanda y Britania sino también de Europa continental. Igualmente, sus riquezas aumentaron tanto que fue saqueado repetidas veces por los vikingos. Pero siempre se recobraba y seguía floreciente hasta que en el siglo XIV cayó en decadencia.

Las ruinas de Glendalough están esparcidas por el valle en una extensión de casi 3 km. Van desde la sencilla cueva donde, según la tradición, vivió San Kevin como un ermitaño, hasta un campanario redondo de piedra de más de 30 m de altura.

De las numerosas iglesias de piedra de Glendalough la mejor conservada es la que se ve aquí, parcialmente oculta tras la sacristía. Se conoce como la Cocina de San Kevin, porque el campanario de la iglesia parece una chimenea; probablemente data del siglo IX.

La cocina de San Kevin, de paredes y techos totalmente de piedra, fue construida tan firmemente que en el siglo XIX, 800 años después de su construcción, se utilizó durante un tiempo como iglesia para la comunidad del valle. Su techo muy inclinado, que descansa sobre paredes de casi cuatro metros de espesor, está construido con capas de piedras superpuestas unidas con mortero. La inclinación del techo y los bordes biselados de las piedras expelen de tal modo la lluvia que, incluso hoy, la iglesia es casi impermeable al agua.







Las ruinas de la iglesia levantada en el lugar donde se cree que murió San Ciaran aparecen envueltas en la niebla irlandesa. Todavía llegan peregrinos a Clonmacnois para coger tierra del rincón noreste de la iglesia, el supuesto lugar de la tumba del fundador. Al fondo se entrevén los restos del campanario utilizado como fuerte en época de guerra.

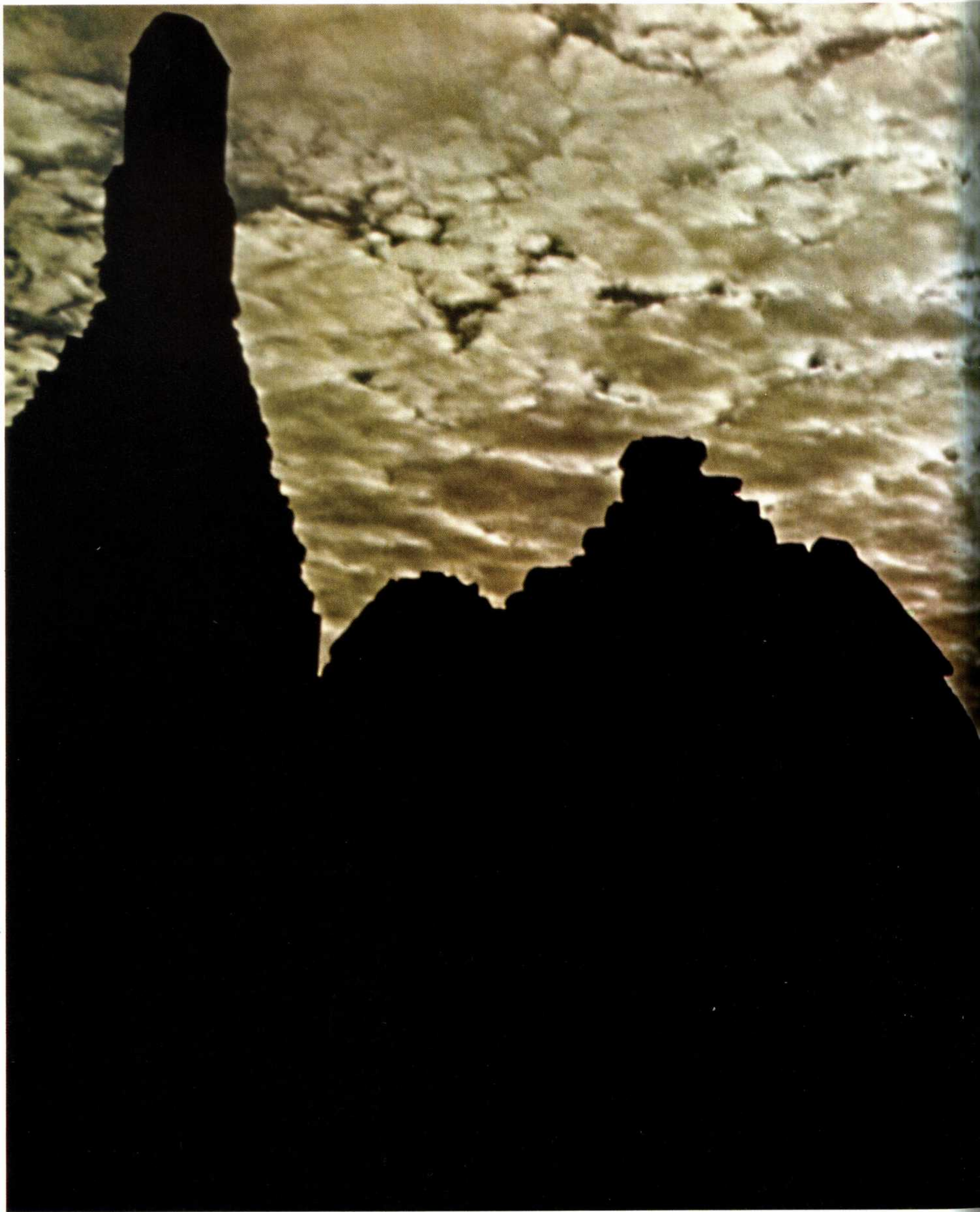
Una ciudad santa en el río Shannon

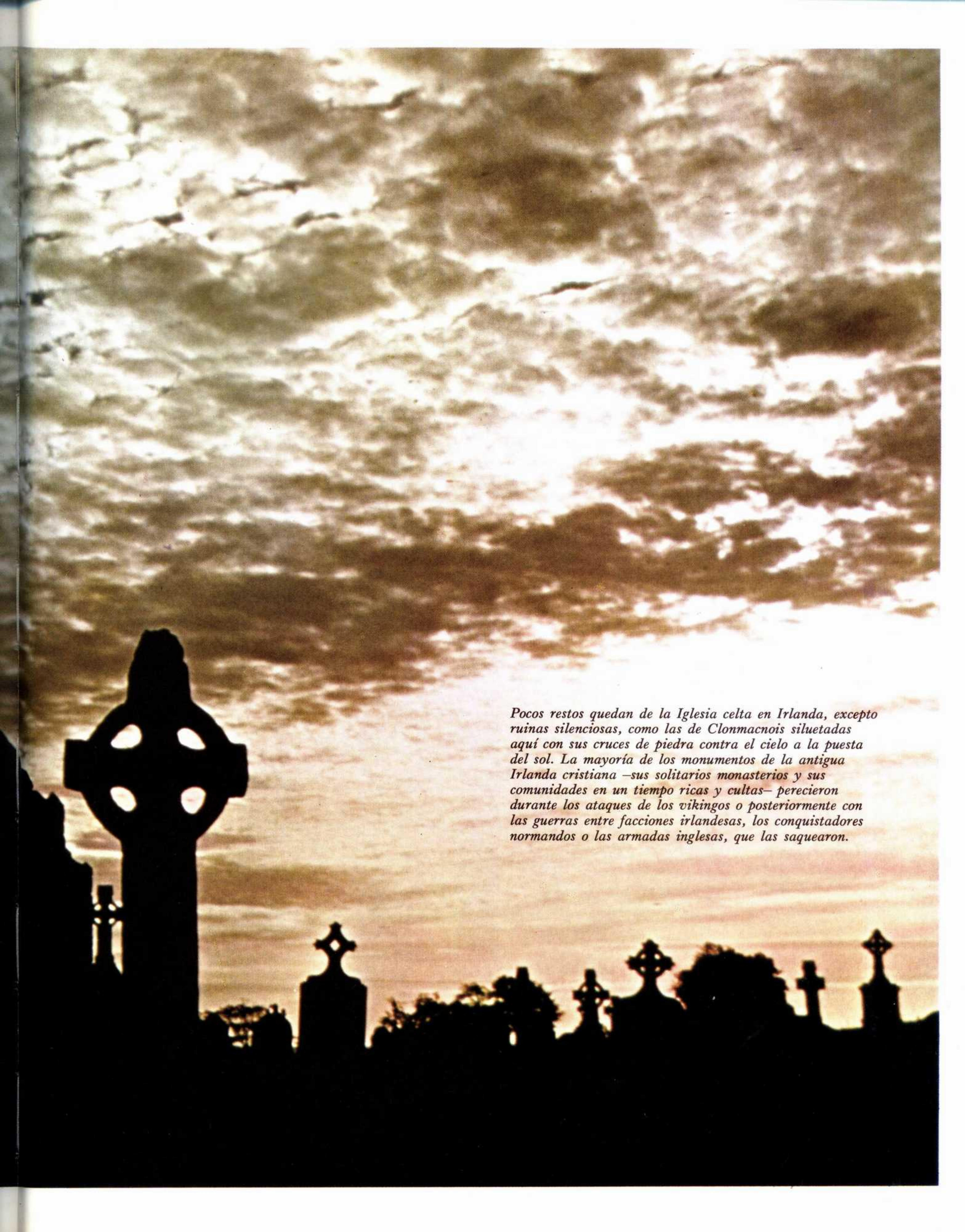
En la orilla oriental del río Shannon, cerca del centro de Irlanda, San Ciaran y unos pocos seguidores construyeron una pequeña iglesia en el año 548 d. de J. C. Desde su modesto comienzo, creció allí el complejo monástico de Clonmacnois, panteón de muchos reyes irlandeses y un rico tesoro de arte y literatura medieval celtas. Entre los siglos VIII y XIII contó con una docena o más de iglesias, muchísimas moradas para los monjes y servidores armados y talleres para artesanos y escribanos. Reducido a ruinas antes del siglo XVI, Clonmacnois conserva todavía restos de su apogeo artístico en sus cruces de piedra complicadamente grabadas.



La Cruz de las Escrituras, del siglo X, una de las antiguas cruces de piedra ricamente esculpidas que se conservan en Clonmacnois, toma su nombre de las escenas esculpidas a ambos lados de su eje. En el centro (derecha) puede verse la crucifixión y el martirio de Cristo. En un panel del otro lado (izquierda) San Ciaran y un ayudante que lleva un puñal erigen un poste para la primera iglesia que se construyó en el lugar. La rueda que rodea el centro de esta y otras muchas cruces irlandesas puede tener su antecedente en el símbolo solar de los celtas paganos.







Pocos restos quedan de la Iglesia celta en Irlanda, excepto ruinas silenciosas, como las de Clonmacnois siluetadas aquí con sus cruces de piedra contra el cielo a la puesta del sol. La mayoría de los monumentos de la antigua Irlanda cristiana —sus solitarios monasterios y sus comunidades en un tiempo ricas y cultas— perecieron durante los ataques de los vikingos o posteriormente con las guerras entre facciones irlandesas, los conquistadores normandos o las armadas inglesas, que las saquearon.

El Origen del Hombre

Este esquema muestra la progresión de la vida en la Tierra, desde sus primeras apariciones en las aguas del planeta recién formado, hasta la evolución del hombre; señala sus desarrollos físicos, sociales, tecnológicos e intelectuales hasta la Era Cristiana. Para ubicar estos avances en

GEOLOGÍA		DATADO EN MILES DE MILLONES DE AÑOS	GEOLOGÍA	ARQUEOLOGÍA	DATADO EN MILLONES DE AÑOS
Precámbrico era más primitiva		4,5	Pleistoceno Inferior período más antiguo de la época más reciente	Paleolítico Inferior período más antiguo de la Edad de Piedra Antigua	2
		4			1
		3			
		2			
		1			
		DATADO EN MILLONES DE AÑOS			DATADO EN MILES DE AÑOS
Paleozoico vida antigua			Pleistoceno Medio período medio de la época más reciente		800
					600
					400
					250
					100
Mesozoico vida media			Pleistoceno Superior último período de la época más reciente	Paleolítico Medio período medio de la Edad de Piedra Antigua	80
					60
					40
Cenozoico vida reciente			Ultimo período glaciario	Paleolítico Superior último período de la Edad de Piedra Antigua	
			Holoceno época actual	Mesolítico Edad de Piedra Media	30
					20
					10
					9

▼ 4.000 millones de años

▼ 3.000 millones de años

▲ Origen de la Tierra (4.500 millones)

▲ Origen de la vida (3.500 millones)

secuencias cronológicas utilizadas en forma común, la columna de la izquierda de cada una de las cuatro secciones del esquema identifica las grandes Eras geológicas en las que se divide la historia de la Tierra, mientras que la segunda columna registra las edades arqueológicas de la historia

humana. Las fechas claves de los orígenes de la vida y de los logros principales del hombre aparecen en la tercera columna. El gráfico no está a escala; la razón es clara con la franja de abajo, la cual representa en escala lineal los 4.500 millones de años comprendidos en el esquema.

GEOLOGÍA	ARQUEOLOGÍA	AÑOS a. de C.	
Holoceno (cont.)	Neolítico Edad de Piedra Moderna	9000	El perro es domesticado en Norteamérica
		8000	Se funda Jericó, la primera ciudad Se domestica la cabra en Persia El hombre cultiva sus primeras mieses, trigo y cebada en el Oriente Medio El maíz es cultivado en México
	Edad del Cobre	7000	Un modelo de vida de pueblo nace en el Oriente Medio Çatal Hüyük, lo que ahora es Turquía, llega a ser el primer centro comercial Se inventa el telar en el Oriente Medio
		6000	El ganado es domesticado en el Próximo Oriente La agricultura comienza a reemplazar a la caza en Europa El cobre es usado en la industria en la región mediterránea
		4800	El monumento de piedra maciza más antiguo conocido es construido en Bretaña
		4000	Los botes de vela son usados en Egipto Las primeras ciudades surgen en los llanos de Sumer
	Edad del Bronce	3500	Los sellos cilíndricos comienzan a ser usados como señas de identificación en el Oriente Medio Se inventa la rueda en Sumer El hombre comienza a cultivar el arroz en el Lejano Oriente Se domestica el caballo en Rusia del Sur Los mercaderes navegantes egipcios comienzan a recorrer el Mediterráneo El primer escrito pictográfico redactado en el Oriente Próximo El gusano de seda es domesticado en China
		3000	El bronce es usado por primera vez para hacer herramientas en el Oriente Medio La vida ciudadana se propaga hasta el valle del Nilo El arado se desarrolla en el Oriente Medio Un calendario preciso basado en observaciones estelares se inventa en Egipto
		2800	Stonehenge, el más famoso de los monumentos megalíticos antiguos, es comenzado en Inglaterra Las pirámides son construidas en Egipto
		2600	Una variedad de dioses y héroes son glorificados en <i>Gilgamesh</i> y otras epopeyas del Oriente Medio
		2500	Surgen las ciudades en el valle del Indo

GEOLOGÍA	ARQUEOLOGÍA	AÑOS a. de C.	
Holoceno (cont.)	Edad del Bronce		Evidencia más antigua del uso de esquís en Escandinavia El código de leyes más primitivo es redactado en Sumer Las sociedades minoas de palacio comienzan en Creta
		2000	Se domestican las gallinas y los elefantes en el valle del Indo El uso del bronce se propaga a Europa Comienza la cultura esquimal en la región del estrecho de Bering
		1500	Embarcaciones que pueden navegar por el océano, le permiten al hombre llegar a las islas del Pacífico Sur Esculturas ceremoniales de bronce se funden en China Se establece el gobierno imperial, que incluye provincias distantes, por los hititas
		1400	Se usa el hierro en el Oriente Medio El primer alfabeto completo manuscrito es inventado por las gentes de Ugarit, en Siria Moisés conduce a los israelitas fuera de Egipto
	Edad del Hierro	1000	El reno es domesticado en Eurasia
		900	Los fenicios desarrollan el alfabeto moderno
		800	El uso del hierro se propaga por toda Europa Los nómadas a caballo aparecen en el Próximo Oriente como nueva fuerza poderosa El primer sistema de carreteras es construido en Asiria Homero compone <i>La Ilíada</i> y <i>La Odisea</i> Se funda Roma
		700	Comienza la civilización etrusca en Italia Ciro el Grande gobierna el imperio persa Se establece la República de Roma
		500	Se inventa la carretilla en China
		200	Son escritos los épicos <i>Mahabharata</i> y <i>Ramayana</i> acerca de los dioses y los héroes de la India Se inventa la rueda de agua en el Oriente Medio
		0	Comienza la era cristiana

▼ 2.000 millones de años

▼ 1.000 millones de años

Primeros hombres (2 millones)

Primeros animales respirando oxígeno (900 millones)

▲ Primeros animales con espina dorsal (470 millones)

Procedencia de las ilustraciones

A continuación se cita la procedencia de las ilustraciones de este libro. De izquierda a derecha están separadas por punto y coma, de arriba abajo por guiones.

8—C. M. Dixon, cortesía del Museo Nacional de Copenhague. 12, 13—Mapa por Rafael D. Palacios. 15 a 18—Reservados todos los derechos de reproducción. 20—Erich Lessing de Magnum, cortesía del Museo de Historia de la República Socialista de Rumania, Bucarest. 23 a 31—Pinturas de Michael A. Hampshire. 32—Cortesía de los Directores del Museo Británico, Londres. 35, 36—Erich Lessing de Magnum, cortesía del Departamento de Prehistoria, Museo de Historia Natural, Viena. 38, 39—Dibujos de Michael A. Hampshire. 41—Museo Nacional de Gales. 42—Holle Bildarchiv, Baden-Baden, cortesía del Württembergisches Landesmuseum, Stuttgart; Erich Lessing de Magnum, cortesía del Departamento de Prehistoria, Museo de Historia Natural, Viena. 43, 44—Erich Lessing de Magnum, cortesía del Departamento de Prehistoria, Museo de Historia Natural, Viena. 46, 47—Dibujos de Adolph E. Brotman. 49—Rheinisches Landesmuseum, Tréveris. 50, 51—Michael A. Hampshire. 53—Cortesía de los Directores del Museo Británico, Londres. 54, 55—Holle Bildarchiv, Baden-Baden, cortesía del Prähistorische Staatssammlung, Munich; Cliché Reunión de los Museos Nacionales, cortesía del Museo de Antigüedades Nacionales, Saint-Germain-en-Laye—Heinz Binram, cortesía de los Directores del Museo Británico, Londres. 56—Erich Lessing de Magnum, cortesía del Museum Carolino Augusteum, Salzburgo. 57—Holle Bildarchiv, Baden-Baden, cortesía del Württembergisches Landesmuseum, Stuttgart—Staatliche

Museen de Berlin, Antikenabteilung. 58—Eric Schaal, cortesía del Rheinisches Landesmuseum, Bonn. 59—Dmitri Kessel, cortesía del Museo de Antigüedades Nacionales, Saint-Germain-en-Laye—Eric Schaal, cortesía del Württembergisches Landesmuseum, Stuttgart. 60—Museo de Arqueología y Etnología de la Universidad, Cambridge; cortesía de los Directores del Museo Británico, Londres. 61—Giraudon, cortesía del Museo de Antigüedades Nacionales, Saint-Germain-en-Laye. 62—Bulloz, cortesía del Museo de Antigüedades Nacionales, Saint Germain-en-Laye. 64 a 71—Erich Lessing Lessing de Magnum, cortesía del Niederösterreichisches Landesmuseum, Museum Fuer Urgeschichte, Asparn an der Zaya. 72—Rheinisches Landesmuseum, Maguncia 74, 75—Foto Belzeaux-Rapho, cortesía del Museo de Historia y Arqueología de Orléans. 77 a 83—Erich Lessing de Magnum, cortesía del Museo Nacional de Copenhague. 84—Foto P. Hinous, Conocimiento de las Artes, cortesía del Museo Calvet, Avignon. 88—División de Humanidades e Investigación General, Biblioteca Pública de Nueva York, Fundaciones Astor, Lenox y Tilden. 89—División de Humanidades e Investigación General, Biblioteca Pública de Nueva York, Fundaciones Astor, Lenox y Tilden. 90—De *The Costume of the Original Inhabitants of the British Islands* de S. R. Mayrich y C. H. Smith, 1815, Londres. 91—Foto R. Guillemot-Agence TOP, cortesía del Museo de Antigüedades Nacionales, Saint-Germain-en-Laye. 92—Dmitri Kessel, cortesía del Museo de Antigüedades Nacionales, Saint-Germain-en-Laye. 95—C. M. Dixon, cortesía del Corinium Museum, Cirencester. 96—Museo Arqueológico, Dijon. 97—Museo Arqueológico, Dijon, excepto la parte inferior derecha, foto R. Guillemot-Agence TOP, cortesía del Museo de Historia y Arqueología de Orléans. 101—Dr. Klaus Schwarz, Bayerisches Landesamt fuer Denkmalfpflege, Munich. 103—Foto Belzeaux-Rapho, cortesía del Museo Borély, Marsella. 104—Foto Belzeaux-Rapho,

cortesía del Museo Granet, Aix-en-Provence; Derek Bayes, cortesía del Museo de la Ciudad de Gloucester. 105—Erich Lessing de Magnum, cortesía del Departamento de Prehistoria, Museo Nacional, Praga. 106—Foto Belzeaux-Zodiaque, cortesía del Museo Borély, Marsella. 107—Foto Belzeaux-Zodiaque, cortesía del Museo de Antigüedades Nacionales, Saint-Germain-en-Laye. 108—Cortesía de los Directores del Museo Británico, Londres; Foto Belzeaux-Zodiaque, cortesía del Museo de Chartres. 109—Foto Dieuziade-Zodiaque, cortesía del Museo de Tarbes. 110—J. V. S. Megaw, cortesía de los Directores del Museo Británico, Londres; Badisches Landesmuseum, Karlsruhe. 111—Museo Civico Romano, Brescia. 112—Staatliche Museen de Berlin, Antiken-Sammlung. 114—Württembergisches Landesmuseum, Stuttgart. 115—Dibujo adaptado de *Schätze der Vorzeit Funde aus Deutschland, Frankreich und der Schweiz* por Wolfgang Kimmig y Hellmut Hell, Copyright 1965 por Spectrum Verlag, Stuttgart. 116, 117—Cortesía del Departamento de Prehistoria, Museo de Historia Natural, Viena. Dibujo de cubierta: cortesía del Römisch Germanisches Zentralmuseum, Maguncia. 118—Anderson, cortesía del Museo Delle Terme, Roma. 119—Istituto Archeologico Germanico, Roma—Alinari, cortesía del Museo Capitolino, Roma. 120—Drek Bayes, cortesía de los Directores del Museo Británico, Londres, excepto la fotografía inferior, cortesía de la Biblioteca Nacional, París. 123—Dibujo de Robert Geissman. 124, 125—Pintura de Dean Ellis. 128—Museo Nacional de Irlanda, Dublín. 131—Museo Nacional de Irlanda, Dublín. 133, 134—Trinity College, Dublín. 136—Eileen Tweedy, cortesía de la Biblioteca Británica. 139—Trinity College, Dublín. 141, 142—Museo Nacional de Irlanda, Dublín. 143—Foto Belzeaux-Zodiaque, cortesía del Museo Nacional de Irlanda, Dublín. 145—Brian Seed. 146, 147—Farrell Grehan. 148, 149—C. M. Dixon. 150—Brian Seed.—C. M. Dixon. 151, 152, 153—Brian Seed.

Agradecimientos

Por la ayuda prestada para la preparación de este libro, los editores están particularmente agradecidos a las siguientes personas e instituciones: Roger Agache, Director de Antigüedades Prehistóricas, Región de muy agradecidos Francia; Wilhelm Angeli, Director, Museo de Historia Natural, Viena; Simone Borrlund-Collin, Conservador, Museo Borély, Marsella, Francia; R. L. S. Bruce-Mitford, Conservador, Departamento de Antigüedades Medievales y Recientes, Museo Británico, Londres; Bernard Chertier, Director de Antigüedades Prehistóricas, Región Champagne-Ardenne, Châlons-sur-Marne, Francia; Georges

de Loye, Conservador jefe, Museo Calvet, Avignon, Francia; Simone-Antoinette Deyts, Conservadora, Museo de Arqueología, Dijon, Francia; Brigid Dolan, Bibliotecario, Real Academia Irlandesa, Dublín; Lain Duval, Conservador, Museo Nacional de Antigüedades Saint-Germain-en-Laye, Francia; Christiane Eluère, Museo Nacional de Antigüedades, Saint-Germain-en-Laye, Francia; Egon Gersbach, Instituto de Prehistoria, Universidad de Tubinga, Tubinga, Alemania; Claireve Gradjouan, Profesor Adjunto de Clásicas, Hunter College, Ciudad de Nueva York; Raymond Grosset, Rapho Guillumette, París; Franz Hampl, Conservador, Museo Provincial de la Baja Austria, Viena; Peter Harbison, Arqueólogo Asesor,

Departamento de Monumentos Nacionales, Consejo Turístico de Irlanda, Dublín; René Jeffroy, Conservador Jefe, Museo Nacional de Antigüedades, Saint-Germain-en-Laye, Francia; Wolfgang Kimmig, Director, Instituto de Prehistoria, Universidad de Tubinga, Tubinga, Alemania; Irene Kircher, Archivo Fotográfico, Instituto Arqueológico Alemán, Roma; Alfons Kolling, Director, Museo Estatal de Prehistoria, Saarbrücken, Alemania; Victor Lassalle, Conservador, Museo de Arte e Historia, Nîmes, Francia; A. T. Lucas, Director, Museo Nacional de Irlanda, Dublín; Louis Malbos, Conservador, Museo Granet, Aix-en-Provence, Francia; Günter Mansfeld, Instituto de Prehistoria, Universidad de Tubinga, Tu-

binga, Alemania; Christiane Marandet, Conservador, Museo de Besançon, Francia; J. V. S. Megaw, Profesor, Departamento de Arqueología, Universidad de Leicester, Inglaterra; Herbert Melichar, Museo de Historia Natural, Viena; Marie Montembault, Departamento de Antigüedades Griegas y Romanas, Museo del Louvre, París; Mario Monti, Archivo Fotográfico, Instituto Arqueológico Alemán, Roma; Friedrich Mossleitner, Ingeniero, Museo Carolino Augusteum, Salzburgo, Austria; David Ojalvo, Conservador, Museo de Historia, Orleáns, Francia; Wil- liam O'Sullivan, Conser-

vador de Manuscritos, Biblioteca del Trinity College, Dublín; Gaetano Panazaa, Director, Museo Civico, Brescia, Italia; Ernst Penninger, Ingeniero, Museo Celta, Hallein, Austria; I. J. M. Phillips, Departamento de Antigüedades Prehistóricas y Romano-Británicas, Museo Británico, Londres; François Salviat, Director de Antigüedades Prehistóricas, Región de Provenza, Francia; Walter Schaeble, Museo Estatal de Prehistoria, Saarbrücken, Alemania; Hilmar Schickler, Departamento de Prehistoria, Museo Estatal de Württemberg, Stuttgart, Alemania; Rudolf Zahler, Museo de

Hallstatt, Hallstatt, Austria. Los editores desean también agradecer el permiso concedido por Kennet Hurlston Jackson para reproducir en la página 23 del presente volumen sobre *Los Celtas* un extracto de su traducción de "Edain the Fairy" publicado en *A Celtic Miscellany* en 1967 por Routledge & Kegan Paul. El Gobierno de Irlanda dio también permiso para reproducir las poesías de las páginas 138 y 140. Traducidos por James Carney, estos poemas aparecen en la obra *Early Irish Literature*, de los autores Eleanor Knott y Gerard Murphy, publicada por Barnes & Noble.

Bibliografía

Obras generales: Historia y Arqueología

- Bardman, John, M. A. Brown y T. G. E. Powell, eds.: *The European Community in Later Prehistory*. Routledge and Kegan Paul, 1971.
- Bieler, Ludwig: *Ireland: Harbinger of the Middle Ages*. Oxford University Press, 1963.
- Bowen, Emerys George: *Saints, Seaways and Settlements in the Celtic Islands*. University of Wales Press, 1969.
- Brogan, Olwen: *Roman Gaul*. Harvard University Press, 1953.
- Caesar, Jullius: *The Gallic War*. Traducción de H. J. Edwards. Heinemann, 1971.
- Clark, J. G. D., *Prehistoric Europe*. Stanford University Press, 1952.
- Collingwood, R. G. y J. N. L. Myres: *Roman Britain and the English Settlements*. Oxford University Press, 1937.
- Cunliffe, Barny: *Iron Age Communities in Britain*, Routledge and Kegan Paul, 1974.
- Chadwick, Nora: *The Celts*. Penguin Books, 1970.
- Dillon, Myles, ed.: *Early Irish Society*. Mercier Press, 1969.
- Dillon, Myles y Nora Chadwick: *The Celtic Realms*. Weidenfeld and Nicolson, 1972.
- Dyer, James: *Southern England: An Archaeological Guide*. Noyes Press, 1973.
- Evans, Emyr Estyn: *Prehistoric and Early Christian Ireland*, Batsford, 1966.
- Filip, Jan: *Celtic Civilization and Its Heritage*. New Horizons, 1962.
- Forbes, R. J.: *Studies in Ancient Technology*, Vol. III. E. J. Brill, 1955.
- Fox, Sir Cyril: *A Find of the Early Iron Age from Llyn Cerrig Bach*, Anglesey. National Museum of Wales, 1946.
- Fuller, J. F. C.: *Julius Caesar: Man, Soldier and Tyrant*. Eyre and Spottiswoode, 1965.
- Gimbutas, Marija: *Bronze Age Cultures in Central and Eastern Europe*. Mouton, 1965.
- Harding, D. W.: *The Iron Age in Lowland Britain*. Routledge and Kegan Paul, 1974.

Finlay, Ian: *Celtic Art: An Introduction*. Noyes Press, 1973.

Fox, Sir Cyril: *Pattern and Purpose: A Survey of Early Celtic Art in Britain*. National Museum of Wales, 1958.

Henry, Françoise: *Irish Art in the Early Christian Period*. Methuen, 1940. *Irish Art in the Early Christian Period to 800 A. D.* Methuen, 1965. *Irish Art during Viking Invasions*. Methuen, 1967.

Hoagland, Kathleen: *1000 Years of Irish Poetry*. Devin-Adair, 1947.

Jackson, Kenneth H., trad.: *A Celtic Miscellany*. Routledge and Kegan Paul, 1967.

Jacobstahl, Paul: *Early Celtic Art*. Vols. I y II. Oxford University Press, 1969.

Kinsella, Thomas, trad.: *The Tain*. Oxford University Press, 1972.

MacCana, Proinsias: *Celtic Mythology*. Hamlyn, 1973.

Powell, T. G. E.: *Prehistoric Art*. Thames and Hudson, 1966.

Rees, Alwyn y Brinley: *Celtic Heritage*. Thames and Hudson, 1961.

Ross, Anne: *Pagan Celtic Britain*. Routledge and Kegan Paul, 1967.

Sandars, N. K.: *Prehistoric Art in Europe*. Penguin Books, 1968.

Thompson, William Irving: *The Imagination of an Insurrection*. Harper and Row, 1967.

Torbrugge, Walter: *Prehistoric European Art*. Abrams, 1968.

Religión

Chadwick, Nora K.: *The Druids*. University of Wales Press, 1966.

Clarke, C. P. S. and Rosemary Edisford: *Everyman's Book of Saints*. Mowbray, Oxford, 1968.

De Paor, Maire y Liam: *Early Christian Ireland*. Praeger, 1958.

Duke, John A.: *The Columban Church*. Oxford University Press, 1932.

Hughes, Kathleen: *Early Christian Ireland*. Hodder and Stoughton, 1972.

MacNeill, John T.: *The Celtic Churches*. University of Chicago Press, 1974.

Holmes, T. Rice: *Caesar's Conquest of Gaul*. Oxford University Press, 1911.

Hubert, Henry: *The Greatness and Decline of the Celts*. Benjamin Blom, 1972. *The Rise of the Celts*, Biblo and Tannen, 1966.

Jackson, Kenneth H.: *The Oldest Irish Tradition: A Window on the Iron Age*. Cambridge University Press, 1964.

Kenney, James F.: *Sources for the Early History of Ireland*. Irish University Press, 1968.

Livy: *The Early History of Rome*. Trad. de Aubrey Selincourt. Penguin Books, 1973.

MacGearailt, Gearoid: *Celts and Normans*. Gill and Macmillan, 1969.

MacNally, Robert: *Old Ireland*. Fordham University Press, 1965.

Moody, T. W., y F. X. Martin, eds.: *The Course of Irish History*. Mercier Press, 1967.

Norman, E. R. y J. K. S. St Joseph: *The Early Development of Irish Society: The Evidence of Aerial Photography*. Cambridge University Books, 1971.

Pausanias: *Guide to Greece*, Vol. I. Traducido por Peter Levi. Penguin Books, 1971.

Piggott, Stuart: *Ancient Europe*. Edinburgh University Press, 1965.

Polibio: *Histories*. Traducido por W. R. Paton. Heinemann, 1922.

Powell, T. G. E.: *The Celts*. Praeger, 1958.

Raftery Joseph, ed.: *The Celts*. Mercier Press, 1967.

Richmond, Sir Ian: *Roman Britain*. Penguin Books, 1970.

Ross, Anne: *Everyday Life of the Pagan Celts*, Batsford, 1970.

Singer, Charles E. J. Holmyard y A. R. Hall, eds.: *A History of Technology*, Vol. I. Oxford University Press, 1967.

Wheeler, R. E. M.: *Maiden Castle, Dorset*, Oxford University Press, 1943.

Wightman, Edith Mary: *Roman Trier and The Treveri*. Hart-Davis, 1970.

Literatura y Arte

Cross, Tom Peete and Clark Harris Slover, eds.: *Ancient Irish Tales*. Barnes and Noble, 1969.

Indice

Los números en cursiva se refieren a las ilustraciones.

A

Abbey, Teatro de, 141
 Abernethy, *mapa* 12
 Acco, 121
 Aduatuci, tribu de los, 121
 Aedui, tribu de los, 117
 Agricultura, 9, 10, 24-25, 37, 48, 69
 Cosechas, 14
 Divisiones de campos, 15, 18
 Utensilios, 10, 21, 37, 49
 Alesia, sitio de, 126-127
 Alimentos, 14, 52, 64
 Alojamiento, 64, 129
 Período de Hallstatt, 64-67
 Período de La Tène, 68-71
 Alpes, *mapa* 12, 14, 20, 21, 48, 113
 Altares celtas, 94-98, 101, 103
 Ambiorix, 121
 Amtreville, yelmo de, 54, 55
 Anglesey, *mapa* 12, 85
 Anglosajones, 11
 Año Nuevo, celta, 92-93
 Arado, reja de, 10, 25, 37, 72
 Ardach, cáliz de, 143
 Aristocracia, 21, 40, 54, 68, 69-72, 80
 Armagh, 132
 Armas, 49, 115, 120-121
 Bronce, 21, 33, 116-117
 Hierro, 34, 37, 45
 Armorica, 129
 Arte celta, 40, 42-47
 Carácter de, 47, 53
 Comparado con el arte griego, 47
 Estilo de las espadas, 45-46
 Estilo plástico, 45-46
 Estilo Waldalgesheim, 45-46, 58
 Influencia en el arte de la Iglesia irlandesa, 128, 133-134, 136, 139, 141, 142-143
 Influencia en el arte románico, 11
 Influencias extranjeras en, 40, 41, 53, 54-55
 La Tène, 45-47, 48, 53-61, 134, 142
 Motivos abstractos, 20, 32, 42, 44, 45-46, 53-55, 59, 134-135
 Motivos de animales y aves, 40, 42, 43-44, 46, 47, 54, 56, 59, 77-83, 84, 99
 Motivos vegetales, 46, 53, 57
 Período de Hallstatt, 40, 42-44, 45, 46-47, 114
 Representación humana, 40, 46-47, 53, 54, 74-75, 100, 112, 114
 Arverni, tribu de los, 122, 126
 Asia Menor, celtas en, *mapa* 12, 48, 116, 118
 Astronomía, 90, 137
 Austria, 10, *mapa* 12
 Cultura de Hallstatt, 33-34, 37, 40
 Autun, emplazamiento amurallado de, *mapa* 12, 49
 Avaricum, sitio de, 122-123, 124-125, 126

B

Banquete, 9, 26-27, 52, 56, 64-65, 91-92
 Bardos, 70, 129, 134
 Basse-Yutz, *mapa* 12
 Jarros de bronce, 46
 Bavay, vaso de terracota, 107
 Belenos, dios, 28, 92
 Belgae, grupo de tribus, 10, 117, 121
 Beltaine (Día de Mayo) festival de, 28-29, 91-92
 Bellovacii, tribu de los, 14
 Bituriges, tribu de los, 122-125
 Bobbio, monasterio de, 135, 137
 Boii, tribu de los, 100
 Brennos, jefe celta, 115-116
 Bretaña, *mapa* 12, 19, 120, 129
 Bretones, descendientes de los celtas, 10
 Britania: invasión de los anglosajones, 129
 Cultura de La Tène en, 10, 53
 Dioses celtas, 91, 92, 93
 Invasión romana de, 10, 48, 52, 121, 127, 129
 Migración de los belgae a, 10
 Ocupación celta de, 37, 47-48
 Primera Edad del Hierro, 34-37
 Britones antiguos, 85
 Descendientes de los celtas, 19
 Bronce, 21
 Bronce en Europa, edad del, 20, 21, 33
 Bronce, objetos de, 8, 32, 34, 62, 91, 92, 99, 100, 112
 Campos de urnas, 21
 Figurillas de Neuvy-en-Sullias, 74-75
 Irlandés, 128, 142
 Máscaras, 108-109
 Período de Hallstatt, 40-41, 42-44
 Período de La Tène, 46-47, 53-56, 59-61
 Útiles y armas de, 21, 33, 116-117
 Buchanan, George, 19
 Bugthorpe, vaina de espada de, 54-55

C

Caballos, 14, 34, 49, 115-116
 Adornos para, 60-61
 Cabeza, culto a la, 8, 28-29, 53, 66, 98-100, 103-111
 Calendario de Coligny, 90-91
 Calendario juliano, 90, 91
 Campos de urnas, cultura de, 10, 21-22, 33
 Capillas e iglesias irlandesas, 145, 147-153
 Carnutes, tribu de los, 87, 121
 Carros, 10, 37, 49, 78-79, 120
 Castros, 16, 37, 49, 50
 Caza, 10, 62, 66, 70, 94
 Celta, Iglesia, 13, 135, 153
 Celtas, y cultura celta: origen, 9, 10, 22
 Apariencia física, 63
 Cronología, 10
 Desaparición, 9, 14-19
 Descendientes, 10, 19
 Expansión, 9, *mapa* 12-13, 14, 19, 34-37, 47-48
 Fuentes sobre, 11-14, 23, 63, 85
 Herencia, 11-13, 129-144
 Investigación sobre, 19

Núcleo central, *mapa* 12-13, 14, 37

Orígenes, 19-22
 Cerámica: Campos de urnas, 21
 Decoración, 20, 40, 42, 46-47
 Período de Hallstatt, 40, 42, 46-47
 Vaso campaniforme, 20
 Cerdos, 99
 Alimentación, 14, 25
 Cereales, 14
 Almacenamiento, 24-25
 César, Julio, 13, 85, 86, 89, 94, 96, 102, 110, 113, 116
 Guerra de las Galias, 10, 116-117, 120-127
 Cirna, figurillas de arcilla, 20
 Ciudades, orígenes de, en Europa, 49-52, 129
 Cliente-señor, relación, 70-73
 Clonmacnois, monasterio de, *mapa* 12, 145, 150-153
 Clusium, captura celta de, 113
 Cobre, 19, 20, 21
 Coligny, *mapa* 12
 Calendario, 90-91
 Comercio, 10, 13, 14, 20-21, 30
 Centros, 49
 Rutas, 20-21
 Trueque, unidades de cambio, 48, 72
 Conchobar del Ulster, rey, 9, 73-76, 78, 130
 Connaught, 9, *mapa* 12, 68, 78, 80, 82, 130
 Cornualles, *mapa* 12, 19
 Fuente de estaño, 21
 Cúchulainn del Ulster, 73-76, 78, 80, 94, 140-141

D

Delfos, *mapa* 13
 Celtas en, 48, 115-116
 Desborough, espejo de bronce de, 32
 Diodoro de Sicilia, 13, 27, 63, 65, 66, 85, 100
 Dioses celtas, 91-92, 93-95, 102
 Absorbidos por dioses romanos, 129
 De cabezas múltiples, 100, 106-107
 Naturaleza trinitaria, 94, 95, 107
 Número de, 93
 Representaciones, 92-93, 95, 106-107, 109
 Druidas, 11, 28-29, 70, 74, 85-90, 93-94, 100, 102, 129, 131, 134
 Antigua Orden de, 86
 Corte de, 87
 Entrenamiento de, 86
 Funciones de, 67, 87-90, 93
 Puntos de vista conflictivos sobre los, 85-86, 88-89
 Significado de, término, 87
 Dublín, *mapa* 12, 16, 140, 148
 Dumnorix, 117, 121
 Dun Aengus, *mapa* 12
 Fortaleza, 17
 Dürrnberg, *mapa* 12
 Jarro de bronce de, 46, 56
 Durrow, *mapa* 12
 Libro de, 133-134

E

Edain, 23

Educación, 73
 Ellén, diosa, 107
 Enseñanza, monjes irlandeses, 10, 132-134, 135-138
 Entremont, templo, *mapa* 12, 98
 Cabezas de piedra de, 98, 103, 104
 Entretenimientos, 65-66, 74-75
 Era de los Santos, 129, 132
 Ermitaños, monjes irlandeses, 132, 137, 145
 Escandinavos, 47, 77
 Comercio celta con, 33, 34
 Esclavos, 37, 48, 73
 Como medio de cambio, 48, 73
 Escoceses descendientes de celtas, 10, 19, 129
 Escocia, *mapa* 12, 47, 95, 129
 Evangelización, 132
 Reino Goidélico, 132
 Escultura, 103, 104-111
 Metal, 74-75, 77-83, 99, 108-112
 Piedra, 84, 95, 104-106, 114
 Esmalte, trabajo de, 134, 142-143
 Espadas, 115
 La Tène, 45, 46
 Estaño, 20, 21
 Esvástica, uso de la, 141
 Etruria, etruscos, *mapa* 12, 22, 48, 53, 113
 Comercio celta con, 10, 33, 34
 Invasiones celtas de, 48, 113

F

Familia, leyes, 67, 87-90
 Fergus de Connaught, 78, 80-81, 82
 Festivales, estacionales, 28-29, 91-93
 Figurillas: bronce, 74-75, 91, 92, 112
 Arcilla, 20, 21
 Madera, 96-97
 Vidrio, 72
 Votivas, de Sequana, 95, 96-97
 Fortificaciones, 15, 16-18, 25, 37, 49, 50-51, 52
 Muro gálico, 123
 Francia, 21, 37, 87, 95
 Dioses celtas, 91, 92, 93
 Funerarias, costumbres, 21, 30-31
 Campos de urnas, 21, 33
 Hallstatt, 33-34, 36
 Incineración, 21, 33
 Ofrendas funerarias, 21, 30-31, 33-34, 36
 Pueblo del Hacha de Combate, 20

G

Gaélico, idioma, 19, 134
 Galacia, reino de, 10, 48, 116
 Gales, *mapa* 12, 92, 129, 130
 Reinos goidélicos, 132
 Galeses descendientes de celtas, 10, 13, 129
 Galia, *mapa* 12, 14, 30
 Conquista romana de la, 74, 116-117, 120, 127, 129
 Tribus celtas de la, 14, 117
 Galias, guerra de las, 10, 116-117, 120-127
 Galos, 10-11, 13-14, 114, 116-127
 Ganado, 9, 14, 25, 27, 72
 Como unidad de cambio, 48,

Día de Mayo, rituales de, 28, 92
 Gergovia, batalla de, 126
 Germánicas, tribus, 11, 74, 117, 129
 Giraldu Cambrensis, 68-69
 Glendalough, monasterio de, *mapa* 12, 145, 148-149
 Gloucester, esculturas de, 94-95, 104
 Gobierno, 21, 68-69
 Grecia: invasión celta de, 10, 48, 115-116
 Contactos comerciales celtas, 10, 33, 34, 41, 48
 Gregoriano, calendario, 91
 Griego, arte: arte celta comparado con, 47
 Elementos en el románico, 11
 Escritos griegos sobre los celtas, 13-14, 27, 42, 63, 65, 66-67, 73, 85, 88, 113, 115, 116
 Posible influencia en los celtas, 40, 41, 53
 Guerra, arte de la, 113-115, 116-117, 120-127
 Asedio, 123, 124-125, 126-127
 Diosas femeninas, 94
 Falta de tácticas y de trabajo en equipo, 113
 Participación femenina, 64
 Rituales de combate, 85, 115
 Tendencia celta por, 9, 10, 14, 37, 48-49, 66, 80, 100, 113
 Guerreros, 66, 70, 112, 113, 114, 115, 116-120
 Gundestrup, *mapa* 12
 Caldero de plata de, 77-83

H

Hacha de combate, pueblo del, 19-20, 22, 23
 Hallstatt, cultura de, 33-34, 47, 48
 Arte, 40-41, 42-44, 45, 46-47, 114
 Casas, 64-67
 Minería de la sal, 33, 38-39
 Tumbas, 33-34, 36, 114
 Hardy, Thomas, 50
 Helvetii, tribu de los, 14, 117
 Herencia, leyes de, 87-90
 Hierro, 14, 22, 48
 Fuentes, 34
 Tecnología, 34
 Hierro, Edad del: comienzo en Europa Central, 10, 33, 34
 En el Próximo Oriente, 34
 Impacto histórico y sociológico, 34-37
 Hirschlanden, estatua de guerrero, 114
 Historia, tradición oral, 11
 Hölzelsau, broche de cinturón de, 54
 Holzhausen, templo de, 98

I

Iberia, *mapa* 12, 14, 19, 20, 37, 95
 Idiomas: celta, 11, 14
 Grupo indoeuropeo, 19
 Protoindoeuropeo, 20
 Imbolc, festival de, 91
 Incineración, 21, 33
 Indoeuropeos, idiomas, 19, 20
 Indutiomarus, 121
 Iona, *mapa* 12
 Monasterio celta de, 10, 132, 134, 135
 Irlanda, gentes de: descendientes de los celtas, 10, 13, 19, 129

Antepasados míticos, 130
 Irlanda, Iglesia de, 13, 129, 132-135
 Arte con influencia celta de, 128, 133-134, 136, 139, 142-143
 Irlanda, *mapa* 12, 13, 47, 127, 129-135, 140-144
 Antiguos tratados de leyes, 13, 67, 87
 Dioses celtas, 91, 92, 93
 Evangelización de, 10, 131, 132-135, 145
 Herencia celta en, 11-13, 48, 67, 129-135, 140-144
 Idioma, 19, 130
 Leyendas y literaturas antiguas, 9, 11, 23, 28, 63, 67, 18, 73-76, 77-82, 87, 94, 99, 130-132, 140-144
 Italia, *mapa* 12, 20, 21
 Civilización etrusca, 22, 48, 113
 Invasiones celtas de, 10, 48, 113-115

J

Jabón, conocido por los celtas, 66
 Jefes tribales, 21. Véase también Reyes
 Joyería, 23, 31, 63, 110
 Bronce, Campos de urnas, 21
 Bronce, Hallstatt, 42
 Cultura de La Tène, 58-59
 Irlanda, 142
 Juegos, 66, 91

L

La Tène, cultura de, 45, 47-48
 Alojamiento, 68-71
 Arte, 45-47, 48, 53-61, 134, 142
 Fechas, 10, 53
 Vainas de espada, 54-55, 116-117
 Ley, 68, 87-90
 Codificación de Irlanda, 13
 Tradición oral, 11, 67, 86
 Leyendas: antiguas de Irlanda, 9, 11, 23, 28, 63, 67, 68, 73-76, 77-82, 87, 94, 99, 130-132
 Antiguas de Gales, 23, 100
 Libre, cliente, 72
 Lieja, 137
 Lindisfarne, *mapa* 12
 Gospel, 136
 Literatura antigua de Irlanda, 11
 Livio, 100, 114
 Loegaire, rey, 130
 Lucano, 95
 Lugaid, rey, 68
 Lugnasa, festival de, 92, 93

M

MacDatho, leyenda de, 9, 11
 Macedonia, 48, 116
 Madera, trabajo de la, 37, 48, 65
 Útiles, 37, 48
 Madre, diosa, 93-94, 95
 Maestro de Waldalgesheim, 45-46
 Maiden Castle, *mapa* 12
 Manuscritos, irlandeses antiguos, 133-134, 136, 137-138, 139, 140
 Massilia (Marsella), 10, *mapa* 12, 41, 56
 Medb de Connaught, reina, 68, 77-79, 82, 130
 Media uncial, escritura, 137

Melsonby, careta de, 60
 Metalistas, estatuas de los, 37, 54, 70
 Metalurgia, 20, 34
 Milesians, 130, 140
 Militar, prestación, 68
 Minería: hierro, 34, 123
 Plata, 14
 Sal, 33, 38-39
 Monedas: celtas, 48
 Romanas, 120
 Msecke Zerovice, *mapa* 12
 Escultura de cabeza, 105
 Munster, *mapa* 12, 68, 130
Murus gallicus, 123
 Música, 65, 74

N

Naves, construcción de, 37
 Nervii, tribu de los, 121
 Neuvey-en-Sullias, *mapa* 12
 Figurillas de bronce, 74-75
 Niños, 87-90
 Educación de, 73
 Nobleza, 21, 40, 54, 68, 69-72, 80
 Norfolk, máscara de, 108

O

Ogam, inscripción en, 141
 Old Oswestry, fortaleza de, 16
Oppida, 10, 49-52, 129
 Alesia, 126-127
 Avaricum, 123, 124-125
 Oral, tradición, 11, 67, 70, 86
 Oro, 21
 Objetos, 57, 58, 59, 142-143

P

Palladius, obispo, 132
 Pascua, rebelión de, Irlanda (1916), 141, 144
 Pausanias, 115-116
 Pearse, Padraic, 141-144
Peregrini, 135, 137, 138
 Pérgamo, 118
 Batalla de, 116
 Piedra, esculturas en, 15, 84, 95, 96, 98, 104-106, 114
 Plata, 14, 59, 77-83, 111, 142-143
 Plinio el Joven, 87, 94
 Poesía, 102
 De los monjes irlandeses, 138-140
 Herencia celta en la moderna, 129, 140
 Tradición oral celta, 11, 70
 Polibio, 113, 115
 Poligamia, 67, 68, 87
 Pozos, ritual, 98, 101

R

Ramsauer, George, 33, 37

Religión, 9, 11, 69, 90, 93-102
 Concepto del más allá, 100-102
 Culto a la cabeza, 8, 28-29, 53, 66, 98-100, 103-111
 Festivales, 91-93
 Lugares de culto, 94-95, 96, 98, 101, 103
 Reyes, 68-69
 Rin, *mapa* 12, 14, 37, 45, 48
 Ródano, *mapa*, 12, 14, 37
 Roma, *mapa* 12, 114
 Asimilación de los celtas en el imperio de, 9, 10-11, 14-19, 129
 Conquista de la Galia por, 10, 74, 116, 117, 120-127, 128
 Contactos comerciales celtas con, 13-14, 48
 Guerras con celtas (Galos), 10, 114-115, 116-117, 120-127
 Invasión de Britania por, 10, 48, 52, 121, 127, 129
 Saqueo celta de la ciudad de, 10, 48, 114-115
 Romanos, escritos sobre los celtas, 13-14, 42, 49, 63, 64, 66-67, 73, 85, 87, 88, 89, 94, 95, 100, 114
 Roquepertuse, *mapa* 12, 98
 Cráneo de, 103
 Escultura, 106
 Ross, Anne, 100
 Rueda, 20
 Mejoras celtas de la, 10, 24

S

Sacrificio, rituales de, 28, 41, 46, 82-83, 91, 92, 94, 95, 98, 101, 107. Véase también Sacrificios humanos
 Sacrificios humanos, 9, 85, 91, 94, 98
 Puntos de vista clásicos y renacentistas, 88
 Sal, minería de la, 33, 38-39
 Samain, festival, 92-94
 Santan, montura de arnés, 60
 Schwarzenbach, cuenco de, 57
 Segar, máquina de, 10, 49
 Sena, *mapa* 12, 14, 37, 95, 96
 Senones, tribu de los, 121
 Sequana y santuario de, *mapa* 12, 94-95, 96
 Sequani, tribu de los, 14, 96
 Servidumbre, 72-73
 Skelling Michael, *mapa* 12, 146-147, 148
 Smacam Down, divisiones de campo, 18
 Social, organización:
 Divisiones de clase indoeuropeas, 21
 Estructura celta de clases, 21, 65, 67-73
 Tradición tribal, 11, 13, 21, 22, 68-69, 73
 Unidad familiar extensa, 67, 68, 87-90
 Sopron, *mapa* 12
 Cerámica, 40, 46-47
 St. Jean-sur-Tourbe, disco de arnés, 60, 61
 Stonehenge, *mapa* 12, 86
 Strettweg, *mapa* 12

Carro de bronce de, 40-41
 Suiza, 37, 45, 53, 117, 135

T

Tácito, 85
 Tapiz, páginas de, 133, 135, 136
 Tara, *mapa* 12, 130
 Broche, 142
 Trabajos de tierra, 16
 Tejidos, 14, 21
 Hallstatt, 47
 Telamón, batalla de, 10, 113, 115
 Telar, 47, 66
 Templos, 98
 Terracota, vaso de Bavay, 107
 Teutones, 11, 47, 129
 Topónimos derivados del celta, 19, 93, 95
 Torques, 21, 66, 104, 105, 113
 De Trichtingen, 59
 De Waldalgesheim, 58
 Treveri, tribu de los, 14, 18, 121
 Tribal, organización, 11, 13, 21, 22, 68-69, 73
 Herencias en la antigua Iglesia irlandesa, 132
 Tristán e Isolda, 132
 Túmulos funerarios, 20, 21, 22, 114
 Tumbas de cámara, 21

U

Uffington, *mapa* 12
 Grabado en greda, 15
 Ulster, 9, *mapa* 12, 68, 78, 80, 82, 130
 Unetice, *mapa* 12, 20
 Útiles, 69
 Agricultura, 10, 21, 37, 49, 69
 Carpintería, 37, 48
 Minería, 33, 38-39

V

Vainas de espada, período de La Tène, 54-55, 116-117
 Vaso campaniforme, pueblo del, 20
 Veneti, tribu de los, 120
 Vercingetorix, 120, 122-123, 126-127
 Vestido, 63-64, 67
 Período de Hallstatt, 38, 40, 46-47
 Pueblo de los Campos de urnas, 21
 Vidrio, figurilla de Walltertheim, 72
 Vikingos, 11, 135, 148, 153
 Vino, 13-14, 27, 41, 56, 65
 Vix, *mapa* 12
 Recipiente de vino de, 30, 41
 Tumba real de, 30-31, 41

W

Waldalgesheim, *mapa* 12
 Maestro de, 45-46
 Torques, 58
 Walltertheim, figurilla de vidrio, 72

ORIGENES DEL HOMBRE

Títulos publicados

- 1 El Eslabón Perdido (I)**
- 2 El Eslabón Perdido (II)**
- 3 La Vida antes del Hombre (I)**
- 4 La Vida antes del Hombre (II)**
- 5 El Primer Hombre (I)**
- 6 El Primer Hombre (II)**
- 7 El Hombre de Neanderthal (I)**
- 8 El Hombre de Neanderthal (II)**
- 9 El Hombre de Cro-Magnon (I)**
- 10 El Hombre de Cro-Magnon (II)**
- 11 Los primeros Americanos (I)**
- 12 Los primeros Americanos (II)**
- 13 El Neolítico (I)**
- 14 El Neolítico (II)**
- 15 Los Constructores de Megalitos (I)**
- 16 Los Constructores de Megalitos (II)**
- 17 El Descubrimiento de los Metales (I)**
- 18 El Descubrimiento de los Metales (II)**
- 19 Los Celtas (I)**
- 20 Los Celtas (II)**

Próximo volumen

- 21 El Nacimiento de la Escritura (I)**
-

